

U Games

Wissen, was gespielt wird

**So tunen Sie
Ihren Rechner!**

Großer Praxisbericht mit allen
wichtigen Tools auf CD-ROM

Europas meistgekauftest PC-Spiele-Magazin

Mit **2** CDs



13 DEMOS
14 PATCHES
6 VIDEOS



The Sims

SPIEL DES MONATS: Interaktive
Seifenoper vom SimCity-Erfinder

Black & White

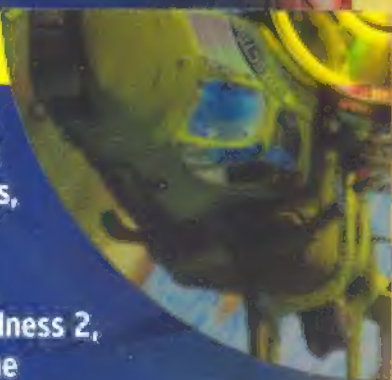
Das wahrscheinlich beste Spiel aller Zeiten!

EXKLUSIVE EINBLICKE IN DAS EHRGEIZIGSTE PROJEKT DER SPIEGEGESCHICHTE

Anstoss 3

TESTBERICHT: Die neue Referenz
im Bereich der Fußballmanager

Auf 2 CDs



Thief 2, C&C 3,
Team Alligator,
Age of Wonders,
Septerra Core

Black & White,
Motocross Madness 2,
Anstoss 3, Rune

C&C 3, Earth 2150, Falcon 4.0,
Planescape Torment, Ultima 9 Ascension



Tipps & Tricks auf 32 Seiten: Tomb Raider 4 (Teil 2), Half-Life: Opposing Force, SWAT 3

Zuwachs & Nachwuchs

Das neue Jahrtausend kommt mit vielen frischen Spielideen daher. Zwei von ihnen – *The Sims* und *Black & White* – stellen wir Ihnen ausführlich vor.



Thomas Borovskis
Chefredakteur

MONTAG 3. JANUAR 2000

Die Welt dreht sich noch. Und mal ehrlich: Es hat ja wohl niemanden überrascht. Nach einer erholsamen Woche Urlaub findet sich die Redaktion im neuen Jahrtausend wieder vollzählig zusammen.

Dienstag 4. Januar 2000

Zuwachs bei der PC Games. Mit Sascha Gliss hat die Redaktion weiter an Kompetenz zugelegt. Spielerfahrung sammelte der Flugsimulationsexperte bei anderen Fachmagazinen, bevor er einige Monate bei unserer Schwesterzeitschrift *PlayStation Zone* Konsolenluft schnupern durfte.

Freitag 7. Januar 2000

Daniel Kreiss ist mit den Nerven am Ende. Für den Test der PlayStation-Emulation *bleem!* nahm es der eingefleischte Abenteuerspieler gerne in Kauf, neben etlichen Highlights auch zahlreiche geistlose Renn- und Prügelspiele in sein CD-Laufwerk zu schieben. Der kurze Geschwindigkeits-

und Bluttausch konnte für die nächtelangen erfolglosen Konfigurationsorgien allerdings kaum entschädigen.

Freitag 14. Januar 2000

Bill Gates tritt vom Microsoft-Vorstandsvorsitz zurück. Als Vorsitzender des Aufsichtsrats möchte er sich in Zukunft angeblich wieder mehr auf die Softwarearchitektur konzentrieren. Dass nun DOS-Prompt und Vierfarb-Grafiken ein Revival erleben, ist aber nicht zu befürchten – schließlich hat er seine Rückkehr zur Programmierung schon des Öfteren angedroht und nicht verwirklicht.

Dienstag 18. Januar 2000

Ein Strategiespiel? Ein Action-Titel? Eine Wirtschaftssimulation? Was genau *Black & White* ist, weiß eigentlich noch niemand so richtig. Außer natürlich Peter Molyneux und sein Lionhead-Team. Molyneuxs Grippe und eine unzuverlässige Lufthansa verzögerten Florian Stangls Reise nach Guildford, letztendlich konnte er sich dennoch satte sieben Stunden lang die wichtigsten Details des Spiels demonstrieren lassen. Ab Seite 40 lesen Sie seine Eindrücke.

MONTAG 24. JANUAR 2000

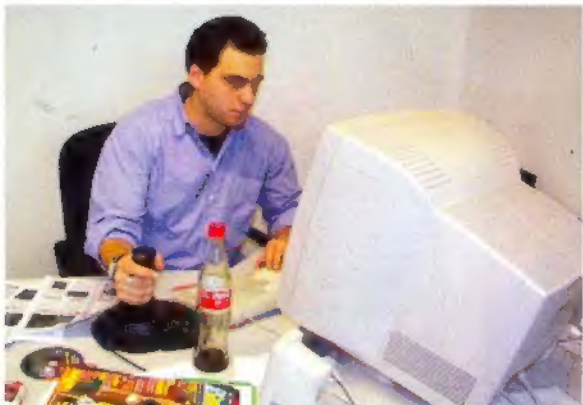
Es gibt keine neuen Spielideen mehr. Eindrucksvoller als *The Sims* beweisen Ihre Einsendungen, dass diese weitverbreitete These völlig falsch ist und noch längst nicht jedes Spiel erfunden wurde. Zur Erinnerung: Wir legen Ihre ausgearbeiteten Konzepte namhaften Designern vor, die sie persönlich bewerten und in einer der nächsten Ausgaben der PC Games kommentieren. Auf Seite 25 finden Sie Details zur Teilnahme.

Freitag 28. Januar 2000

Drama im Hause Maueröder. Das Jugendamt nahm der Stellvertretenden Chefredakteurin ein Kind weg, ihre lesbische Freundin prügelte sich mit dem Ehegatten. Nur wenige Tage später verstarb die an Inkontinenz und sozialer Armut leidende Mutter beim Löschen eines Küchenbrandes. Bei ihren Kollegen spielen sich ähnliche Tragödien ab: Maxis' Familiensimulation *The Sims* legt mit einer erfrischend neuen Spielidee die gesamte Redaktion lahm.

Viel Vergnügen beim Lesen und närrische Tage wünscht Ihnen

T. Borovskis



STETS AUF DRAHT Sascha Gliss freut sich über die Internet-Standleitung: Online-Flugsimulationen sind seine große Leidenschaft.

www.superpreiswert.com

Seite **50**

■ BLEEM!

Sowas gehört verboten!
- meint Sony zum ersten
funktionierenden Play-
Station-Emulator für PC.

Seite **106**

■ NOX

Was kann Westwood
dem hochgejubelten
Diablo 2 wirklich ent-
gegensetzen?

Seite **40**

■ BLACK & WHITE

Florian Stangl berichtet
Ihnen alle Details über
das abgefahrenste Spiel-
konzept des Jahres!

Seite **82**

■ THE SIMS

Unser Spiel des Mo-
nats: Mit einer witzigen
Spielidee meldet
sich Maxis zurück.

Seite **92**

■ ANSTOSS 3

Konnte Ascaron sein
geniales Anstoss 2
Gold noch weiter
verbessern?





Service

- 158 CD-ROM Anleitungen
- 6 CD-ROM Inhalt
- 210 Die letzte Seite
- 3 Editorial
- 196 Einkaufsführer
- 209 Hersteller-Hotlines
- 209 Impressum
- 209 Inserentenverzeichnis
- 204 Leserbrief
- 10 PC Games Intern
- 80 So werten wir

Aktuell

- 14 Abenteuer-News
- 12 Action-News
- 24 Business-News
- 30 Hardware-News
- 28 Online-News
- 20 Simulations-News
- 32 Spiele-Hitparade
- 22 Sport-News
- 16 Strategie-News
- 34 Terminkalender

Magazin

- ▶ 40 **Black & White**
Molyneux lässt bitten: Wir bringen Sie auf den neuesten Stand in Sachen *Black & White*.
- ▶ 50 **Bleem!**
Alles zu dem pliffigen Programm, das alle PlayStation-Spiele auf den PC bringt.
- 36 **Graulimporte**
Legal - illegal - egal? Das Geschäft mit importierten Spielen beunruhigt die Industrie.
- 48 **Die Zukunft von LucasArts**
Dem ehemaligen Giganten laufen die Programmierer davon. Was nun, LucasArts?
- 130 **Feedback: Action-Adventure**
Lara, Indy, Shadowman und Co.: Lesermeinungen zu den aktuellsten Action-Adventures.
- 134 **Lionhead-Tagebuch, Teil 27**
Steve Jackson über selbstmordende Schildkröten und Programmfehler in *Black & White*.
- 136 **Profil: Richard Garriott**
Warum der als Lord British bekannte Macher von *Ultima* unbedingt in den Weltraum will.

Vorschau

- 56 *Alone in the Dark 4* Abenteuer
- 72 *Evolva* Action
- 60 *Ground Control* Strategie
- 68 *Hitman* Action
- 62 *MDK 2* Action
- 66 *Motocross Madness* Rennspiel
- 74 *Need for Speed 5* Rennspiel
- 58 *Pool of Radiance 2* Rollenspiel
- 70 *Star Trek: Armada* Strategie

Test

- ▶ 92 *Anstoss 3* Wirtschaftssimulation
- 116 *Atlantis 2* Abenteuer
- 118 *Final Fantasy 8* Rollenspiel
- 122 *Hazard* Rollenspiel
- 100 *Imperium Galactica 2* Strategie
- 104 *Invictus* Strategie
- 124 *Lego Rock Raiders* Strategie
- 122 *Nerf Arena Blast* Action
- ▶ 106 *Nox* Rollenspiel
- 116 *Peep!* Denkspiel
- 104 *Roland Garros French Open* Sportspiel
- 104 *Skispringen 2000* Sportspiel
- 122 *Slave Zero* Action
- 126 *South Park Rally* Rennspiel
- 102 *Tarzan* Action
- ▶ 82 *The Sims* Simulation
- 116 *Y2K* Abenteuer

Hardware

- 142 *Asus AGP-V6800 Deluxe* Test
- 144 *Intel Coppermine* Test
- 148 *Rechner-Tuning* Hintergrund
- 146 *Spielecontroller* Marktübersicht

Tipps & Tricks

- 165 *Half-Life: Opposing Force* Komplettlösung
- 194 *Messiah* Tuning-Tipps
- 183 *SWAT 3* Allgemeine Tipps
- 193 *SWAT 3* Tuning-Tipps
- 194 *Thandor* Tuning-Tipps
- 173 *Tomb Raider 4* Komplettlösung, Teil 2
- 194 *Ultima 9: Ascension* Tuning-Tipps

INDEX

Action

- 13 *Amen*
- 13 *C&C: Renegade*
- 12 *Dino Crisis*
- 189 *Driver*
- 72 *Evolva*
- 13 *Gunman*
- 165 *Half-Life: Opposing Force*
- 68 *Hitman*
- 62 *MDK 2*
- 194 *Messiah*
- 13 *Mission Impossible*
- 122 *Nerf Arena Blast*
- 122 *Slave Zero*
- 189 *Slave Zero*
- 12 *Splinter*
- 183 *SWAT 3*
- 193 *SWAT 3*
- 102 *Tarzan*
- 191 *Tarzan*
- 192 *Unreal Tournament*

Abenteuer

- 56 *Alone in the Dark 4*
- 116 *Atlantis 2*
- 12 *Call of Cthulhu*
- 189 *Crusaders of Might & Magic*
- 191 *Drakan*
- 118 *Final Fantasy 8*
- 122 *Hazard*
- 190 *Indiana Jones und der Turm v. Babel*
- 188 *Interstate 82*
- 12 *LMK 2*
- 106 *Nox*
- 12 *Picasso*
- 13 *Planet of the Apes*
- 58 *Pool of Radiance*
- 192 *Prince of Persia 3D*
- 188 *Revenant*
- 12 *Summoner*
- 13 *Technomage*
- 173 *Tomb Raider 4*
- 191 *Tomb Raider 4*
- 188 *Ultima 9: Ascension*
- 194 *Ultima 9: Ascension*
- 187 *Urban Chaos*
- 116 *Y2K*

Strategie

- 18 *Alpha Centauri*
- 18 *Art of Magic*
- 191 *Battlezone 2*
- 40 *Black & White*
- 191 *Catan - Die erste Insel*
- 18 *Der Clou*
- 16 *Die Gilde*
- 18 *Force Commander*
- 60 *Ground Control*
- 100 *Imperium Galactica 2*
- 104 *Invictus*
- 124 *Lego Rock Raiders*
- 19 *Orb*
- 16 *Peacemakers*
- 190 *Pharao*
- 70 *Star Trek Armada*
- 194 *Thandor*
- 19 *Tzar*

Sport

- 190 *Actua Soccer 2*
- 191 *Demolition Racer*
- 22 *Dirt Track Racing*
- 190 *Edgar Torronteras Extreme Biker*
- 22 *Euro 2000*
- 192 *Flanker 2.0*
- 66 *Motocross Madness*
- 74 *Need For Speed 5*
- 191 *NHL 2000*
- 104 *Roland Garros French Open*
- 104 *Skispringen 2000*
- 126 *South Park Rally*
- 22 *Superbike 2000*
- 192 *Supreme Snowboarding*
- 22 *World Sports Cars*

Simulation

- 92 *Anstoss 3*
- 190 *Creatures 3*
- 20 *Rage Rally*
- 187 *Sim Theme Park*
- 90 *The Sims*
- 20 *Storm*
- 20 *World War 2 Online*

INHALT CD-ROM

■ BLACK & WHITE

Peter Molyneux berichtet in einem Live-Interview über sein innovativstes Werk.

■ DARK PROJECT 2

Eidos Interactive setzt den Überraschungshit des Jahres 1999 fort.

CD-ROM **1+2**

■ C&C 3: TIBERIAN SUN

Lange genug hat's gedauert, aber jetzt ist die Demoversion fertig. Riskieren Sie einen Blick auf C&C 3!

CD-ROM **1**



CD-Anleitung auf Seite 158

CD-ROM 1

Command & Conquer: Tiberian Sun
Echtzeitstrategie, Electronic Arts

Dark Project 2
Action-Adventure, Eidos Interactive

CD-ROM 2

Team Alligator
Flugsimulation, GT Interactive

The Longest Journey
Adventure, Egmont Interactive

Septerra Core (dt. Version)
Rollenspiel, TopWare Interactive

NASCAR Racing 3
Rennspiel, Havas Interactive

Star Trek: Der Aufstand
Action-Adventure, Activision

Tread Marks
Action, Longbow Digital Arts

Age of Wonders
Rundenbasierte Strategie, Take 2 Interactive

Meridian - Tal der Trauer
Online-Rollenspiel, 3DO

Liberation Update

Online-Rollenspiel, 3DO

Meridian - Dark Auspices

Online-Rollenspiel, 3DO

Imperium Galactica 2

Echtzeitstrategie, GT Interactive

Videoreportagen

Aktuelles

News rund um die Spielwelt

Motocross Madness2

Rennspiel, Microsoft

Rune

Rollenspiel, Epic Megagames

Anstoss 3

Wirtschaftssimulation, Ascaron

Dark Project 2

Action-Adventure, Eidos Interactive

Black & White

Aufbaustrategie, Electronic Arts

Bugfixes

Age of Empires v1.0c (d)

Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer Patch #5 (d)

Codename Eagle v1.12 (e)

Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17A (d)

Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17 (d)

Earth 2150 v1.4 (d)

Earth 2150 Spawned Version v1.4 (d)

Falcon 4.0 v1.08i (e)

Planescape Torment v1.1 Beta (e)

Rally Championship v5.27 (d)

Revenant v1.11 (e)

Sid Meier's Alien Crossfire v2.0 (e)

Ultima 9 Ascension v1.07 (e)

Unreal Tournament v405b (e)

Hardware

3D Mark 2000

3dfx Voodoo3

2000 3000 DirectX7 1.03.04

Athlon AGP Treiber

DirectX 7 deutsch

DVD Genie v3.24

Matrox G400

Nvidia v3.62 nur für Athlon

Nvidia v3.68

Saitek P-120 Treiber

VIA 4-in-1 v4.18a

CSC Stabilitätstest

Motherboard Monitor v4.08

MSI Bus Racing

PowerStrip Version 2.6

SoftFSB

Wcpuid

Wrapper

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Was würdest du dir für eine Million Euro kaufen?

Da ich nicht einmal das bisschen Geld ausgeben kann, das ich jetzt verdiene, würde ich wie Jimmy Cauty, der Mastermind der britischen Popgruppe KLF, die Million öffentlich verbrennen und dazu in ein ketzerisches Gelächter ausbrechen.

Nicht Nein sagen kann ich zu ...

... einem guten Chablis, einer Netzwerk-Partie *Half-Life*, einer Schale voller Cashewkerne, Filmen von David Cronenberg und Texten von Max Goldt.

Wenn ich nicht Spieleredakteur geworden wäre, würde ich jetzt ...

... das beschwerliche Handwerk der Betreuung ontologischer Fachliteratur ausüben oder Drehbücher für doofe Fernsehsendungen schreiben.

Welches Spiel hat dich am stärksten in seinen Bann gezogen?

Mehr noch als *Half-Life* war ich von *Dark Project: Der Meisterdieb* begeistert: In meinem hermetisch abgedunkelten Zimmer habe ich so manche Nacht mit Diebestouren verbracht -

und bin dann am nächsten Tag auf Zehenspitzen durch die Redaktionsräume geschlichen.

In meiner Freizeit mache ich am liebsten Folgendes:

Noch länger schlafen als sonst, in kunsteisnebelligen House-Discos das Morgengrauen abwarten, amerikanische Comics, witzige Romane und dickleibige Sachbücher lesen, zusammen mit meiner Tochter Mensch-ärger-dich-nicht spielen sowie an meiner Dissertation werkeln.

Meine erste Tat am frühen - in meinem Fall eher späten - Morgen:

Nachgucken, ob mir meine Straubinger Internetfreundin Ziska eine Mail geschickt hat, die mir dann ein Lächeln ins bis dato finstere Morgenmuffelgesicht zaubert.

Diese Musik versetzt mich in Ekstase:

Trance- und House-Musik des britischen Warp-Labels, lustige Pop-Musik à la Stereo Total und Andreas Dobrau, japanischer Lärm, 60er-Jahre-Garagenpunk und natürlich französische Chansons

Peter Kusenberg wünscht sich lieber lustige Mails als eine Million Euro

Strategie



Thomas Borovskis

Chefredakteur
hat seinen Sim nach vielen Anläufen doch stubenrein gekriegt.

Strategie



Petra Maueröder

Stellv. Chefredakteurin
hat aus dem Urlaub 3.500 neue Sommersprossen mitgebracht.

Sport



Florian Stangl

Redakteur
hat *Black & White* gespielt und will endlich seine Kampfkuh züchten.

Action



Andreas Sauerland

Redakteur
freut sich, endlich zwei nette Leser persönlich kennen gelernt zu haben.

Simulation



Sascha Gliss

Redakteur
wohnt nach sechs Monaten im Hotel in den eigenen vier Wänden.

Simulation



Harald Wagner

Redakteur
lingt jetzt schon damit an, Weihnachtsgeschenke einzukaufen.

Abenteuer



Daniel Ch. Kreiss

Redakteur
müht sich schon jetzt zum Spiel des Jahres zu erheben.

CD-ROM



Jürgen Melzer

Ltr. Redakteur CD-ROM
freut sich auf ein paar freie Wochenenden zum Skifahren.

Hardware



Thilo Bayer

Ltr. Redakteur Hardware
ist mit dem Kollegen Lenz dem Übertaktungswahn verfallen.

Technik



Marcus Esposito

Hardware-Assistent
hat seinen Rechner endlich auf Windows 2000 umgestellt.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase

Ltr. Redakteur T&T
versucht, noch, den Y2K-Bug aus der Kaffeemaschine zu vertreiben.

Service



Rainer Rosshirt

Redakteur
hat eine Phobie vor Sims, die sich durch Zellteilung vermehren.

IM KLARTEXT



Wegen des generellen Ausschlusses von Consumer-Produkten von der CeBIT sollten Spieler auf die CeBIT Home im August warten.

Spielen verboten

Thomas Borovskis
Chefredakteur

Planen Sie heuer einen Besuch der CeBIT in Hannover? Und was würden Sie sagen, wenn Sie als Spiele-Freak dort gar nicht erwünscht sind? Alle so genannten Consumer-Produkte, also MP3-Player, PC-Spiele, Joysticks und Spiele-Zubehör, sollen nach Willen der Deutschen Messe AG nämlich komplett von der weltgrößten Computermesse verbannt werden. „Dafür haben wir eine extra Messe reserviert, die CeBIT Home“, begründet die Pressesprecherin der Deutschen Messe AG, Gabriele Dörries, die plötzliche Entscheidung. Klingt logisch. Trotzdem sei die Frage erlaubt, was auf der CeBIT denn sonst gezeigt werden soll. Ich stelle die These auf, dass ein 1.000-MHz-PC ohne uns Frei-

Die Freizeitnutzer sind die treibende Kraft hinter der Hardwareentwicklung.

zeitnutzer überhaupt noch nicht existieren würde. Wer kauft Firmen wie Dell, Intel, 3dfx, Creative,

etc. denn ihre neueste Hardware ab? Vati, damit sein Steuerklärungsprogramm noch besser „abfetzt“? Die Nutzer von MS-Word? Oder vielleicht AOL-Guru Boris Becker? Nö! Vielmehr sind wir Freizeitnutzer die größte treibende Kraft hinter der rasanten Hardwareentwicklung. Unsere Spiele sind es, die immer mehr Prozessor-, Sound-, und Grafikleistung erfordern. Wenn es wirklich keine spielerelevante Hard- und Software zu sehen gibt, dann befürchte ich, dass ich mich vom 24. Februar bis zum 1. März ziemlich langweilen werde zwischen all den Druckern, Scannern und staubtrockenen Anwendungsprogrammen.



■ SCHAU MIR IN DIE AUGEN
Dino Crisis ist nicht nur harte Action, sondern auch atemberaubende Spannung.

Nervenkitzel mit Dino Crisis

Wütende Dinosaurier hauen auf den Putz – wie einst in Jurassic Park.



URZEITLICHE ACTION Die größten Feinde der rothaarigen Heldin sind Dinosaurier vom Typ Tyrannosaurus Rex.

Der Entwickler wird Capcom eine PC-Version seines aktuellen PlayStation-Titels veröffentlichen. Wie in dem Erfolgstitel *Resident Evil* steuern Sie eine Figur durch eine bedrohliche Umwelt und wehren sich tatkräftig gegen feindliche Kreaturen. Regina, die Heldin des storylastigen *Dino Crisis*, erkundet das Geheimnis einer exotischen Insel, auf der Dinosaurier ihr Unwesen treiben. Die Aufgabe des Spielers ist es, in Actionsequenzen gegen die Riesenechsen zu kämpfen und verschiedene Rätsel zu lösen.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Capcom
■ VERTRIEB Interplay ■ TERMIN 2. Quartal 2000

Klein, aber oho

In Splinter reisen Sie durch den Mikrokosmos

Ein extrem leistungsfähiges Erkundungsfahrzeug wird samt Besatzung auf Pfennigsgröße geschrumpft und macht sich auf die Suche nach einer verschwundenen Militäreinheit. Der ungewöhnliche 3D-Action-Shooter spielt sich ähnlich wie *Descent 3*, hat jedoch wegen der originellen Handlung eine Reihe von Überraschungen in petto. Ein Mehrspielermodus sorgt für Spaß im Netz.

■ GENRE 3D-Action ■ ENTWICKLER Stromlo ■ VERTRIEB EA ■ TERMIN April 2000



BALLER BALLER Ähnlich wie in *Forsaken* lenken Sie ein waffenstärkendes Fahrzeug.

Mission: Impossible und Amen gestoppt

Zwei hoffnungsvolle Projekte liegen auf Eis.

Cavedog hat die Entwicklung des 3D-Action-Titels *Amen* vorerst zurückgestellt, um sich anderen Projekten widmen zu können. Fans von *Unreal & Co.* werden dies gewiss bedauern, denn *Amen* stellte nicht nur ein fesselndes Spielprinzip in Aussicht, sondern konnte auch mit einer beeindruckenden Grafik aufwarten. Noch ist jedoch nicht alle Hoffnung verloren, dass Cavedog seine Entscheidung noch einmal überdenken wird. Völlig sicher ist dagegen, dass es keine PC-Umsetzung des erfolgreichen N64-Titels *Mission: Impossible* geben wird. Infogrames erklärte, die Produktion einer PC-Version des Action-Adventures nähme zu viel Zeit in Anspruch. Dummerweise erscheint in diesem Sommer in den USA die Fortsetzung des Films, was die Marketingbemühungen laut Infogrames erschwert hätte.



■ **KEINE GAGE**
Das digitale Alter Ego des US-Schauspielers Tom Cruise darf nicht auf dem PC herumturnen.

C&C Renegade

Westwood arbeitet fleißig am Action-Adventure

Bislang waren die Entwickler hauptsächlich mit der Technik beschäftigt – jetzt kümmern sie sich bereits um den Entwurf von Missionen. Anders als in den bisherigen Titeln des *Command & Conquer*-Universums steuern Sie einen einzelnen Soldaten der GDI-Fraktion und kämpfen zwischen Wüstenstaub und Tiberiumfeldern. Gesteuert wird der Held aus der Verfolgerperspektive, das heißt, Sie werden wie bei *Tomb Raider* sehr dicht am Spielgeschehen teilnehmen. Das Hauptproblem bei der Fertigstellung von *C&C Renegade* ist die Entwicklung einer wirklich leistungsfähigen Künstlichen Intelligenz. Dennoch schätzen wir eine Veröffentlichung bis zum Spätsommer 2000 als durchaus realistisch ein.

■ GENRE 3D-Action ■ ENTWICKLER Westwood
■ VERTRIEB Electronic Arts ■ TERMIN 3. Quartal 2000



GETÜRKT ODER NICHT GETÜRKT? Die neuesten Screenshots versprechen eine eindrucksvolle Spielgrafik mit erstaunlich vielen Details.



SCIENCE-FICTION Die Umgebung ist wesentlich farbenprächtiger als in *Half-Life*.

Gunman HL Add-On

Konkurrenz zu *Opposing Force*

Der Held des Spiels ist zwar kein Gordon Freeman, aber seine Mission ist nicht weniger aufregend als die Odyssee des *Half-Life*-Helden: Eine Bande intergalaktischer Verschwörer missbraucht selbstgezüchtete Kreaturen dazu, verschiedene Planeten zu überfallen und auszuplündern. Wie in Valves Originalspiel ist es die Aufgabe des Spielers, die Verschwörer auszuschalten. Die mindestens 45 Levels entführen Actionfans in fremde Dimensionen, die teils exotischer anmuten als die Xen-Levels von *Half-Life*. Das Waffenarsenal des ausschließlich im Einzelspielermodus spielbaren *Gunman* ist zwar nicht besonders groß, die einzelnen, fantasievoll designten Wummern können jedoch aufgerüstet werden. Bislang hat der deutsche Entwickler Rewolf noch keinen Vertrieb für den Titel gefunden.

■ GENRE 3D-Action ■ ENTWICKLER Rewolf Software
■ VERTRIEB Nicht bekannt ■ TERMIN März 2000

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Szene derzeit die Gemüter erhitzen.

■ Schöne Frauen, schöne Spiele?

Matrix-Schauspielerin Carrie-Anne Moss steht als Model für den angekündigten *Matrix*-Shooter zur Verfügung. Jetzt muss nur noch entschieden werden, wer die viel versprechende Lizenz umsetzen darf.

■ Mit dem Teufel unter einer Decke

Mit dem originellen Action-Adventure *Devil Inside* stellt der französische Hersteller Cryo überraschend einen potenziellen Konkurrenten zu Take 2s Horrortitel *Nocturne* vor. Wir sind gespannt!

■ Schnellschuss

Trotz der originellen Spielidee und einer technisch soliden Umsetzung bleiben die Adler bei *Skispringen 2000* am Boden. War Termindruck daran schuld?

■ Auf und davon

Die Designerflucht bei LucasArts hält an. Kann sich die kultige Spieleschmiede wieder hochrappeln und an alte Glanzzeiten anknüpfen?

■ Das Warten hat einfach kein Ende

Blizzard verschiebt das Rollenspiel *Diablo 2* auf Juni 2000.

■ Millenniums-Ärger

Mit einem zu schwierigen Rätsel kann man ein ganzes Adventure verderben. Wenn dieses wie bei *Y2K* schon am Anfang des Spiels lauert, kann man sich den Kauf sparen.

100°C
HEISS

WARM

KÜHL

0°C
KALT



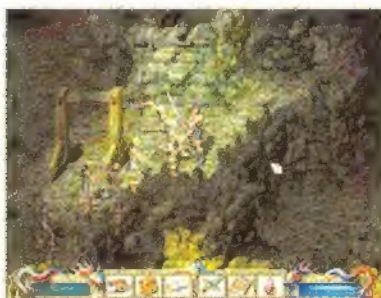
KNOCHENWANDERUNG Perspektive und Ggertypen erinnern an Diablo.

LMK 2

Das Sequel ohne Vorgänger

Monatlang hatten die Larian Studios um ihr Rollenspielepos *LMK* Geruchstranken gezüchtet. Großartiges schien ins Haus zu stehen, alles war gespannt, dann kam die Absage: Entwicklung unwiderruflich eingestellt. So geschehen im letzten Jahr. Heute widmet sich das gleiche Team einem ominösen „Projekt C“, dem offiziellen inoffiziellen Nachfolger ohne Vorgänger. Und diesmal soll die Reise tatsächlich bis ins Händlerregal führen. Die bislang genannten Fakten: Aus einer isometrischen Draufsicht im *Diablo*-Stil blickend, werden Sie einen streitlustigen Zauberberlehrer durch Kerker, Dörfer, Schlösser und querfeldein durchs Gestrüpp schubsen. Große Waffen- und Rüstungskollektionen sollen den Sammlertrieb wachrufen, magische Formeln in allen Facetten die Lust am Lernen wecken. Hohe Absatzzahlen wollen die Entwickler durch eine simple Bedienung, eine unkomplizierte Charakterentwicklung und viel, viel Atmosphäre sicherstellen. Spannende Handlungsfäden, Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt und Monster mit schwer berechenbaren Verhaltensmustern sollen in dessen auch erfahrene Würfler an die Maus locken. 3D-Glanz und Mehrspielermodus sind Standard.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Larian Studios
■ VERTRIEB Nicht bekannt ■ TERMIN Herbst 2000



KINDERGEGENT Die komfortable Steuerung ist schon nach Augenblicken verständlich.

Buntes Projekt: Der Bilderdieb

Picasso will die Idee von Eidos' *Dark Project* ins Hightech-Zeitalter transportieren.

Pinsel wird man im fertigen Spiel nicht in Händen halten. Stattdessen alte Kunstklassiker – um sie aus ihrem Museumshort zu entführen. Als Hauptfigur tritt der Auftragsgauner Picasso ins Rampenlicht, bekannt dafür, dass er – Laserschneider und Effektbomben in der Tasche – vor keiner Alarmanlage, keinem Wachgoliath kapituliert. Kampfbereitschaft und Listigkeit sollen während der Missionen gleichermaßen gefragt sein. Nervenkitzel entsteht durch Konkurrenzdiebe, die vielleicht schneller agieren. Technisch auf der Höhe der Zeit, verspricht der Titel wirklich ein Hit in den Fußstapfen des Meisterdiebs zu werden.

■ GENRE Action-Adventure
■ ENTWICKLER Promethean Design
■ VERTRIEB Nicht bekannt ■ TERMIN 2001



■ **AUF SANFTEN PFOTEN**
Picasso geht geschickt zu Werke wie der Meisterdieb, verfügt außerdem aber über hochmodernes Werkzeug.

Angst im Auge

Call of Cthulhu bricht Traditionen.



GUTENACHTGESCHICHTEN Call of Cthulhu steckt Sie in verschiedene Rollen der gleichen Handlung.

Von den Geschichten H.P. Lovecrafts inspiriert, soll eine lückenlose Horrorwelt aufbauen. Icons und Menüs werden in dem Adventure mit sporadischer Action nicht vorkommen. Den gesamten Schirm füllt nichts als Prachtgrafik im Stil der goldenen 20er. Eine Sammlung schauriger Geschichten darf aus der Sicht mehrerer Personen erlebt, ihr Verlauf beeinflusst werden. Ein Skript gibt es nur als Grundlage, der Rest entsteht durch Sie und intelligente Computercharaktere.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Headfirst Productions
■ VERTRIEB Noch nicht bekannt ■ TERMIN 1. Quartal 2001

Summoner

Rollenspiel der nächsten Generation?

Alles Genretypische ist enthalten: Waffen und Zaubersprüche in Massen, eine Geschichte über dunkle und helle Mächte, Charaktere mit Verbesserungspotenzial. Was hebt *Summoner* ab? Nach dem Plan seiner Schöpfer vor allem die Technik. So sollen die Grafiken alles bislang Gesehene übertreffen, hinter schnellen 3D-Shootern kaum zurückstehen, sowie Beschwörungen und Magiekämpfe in eine einzige Effektexplosion verwandeln. Die integrierte Mehrspielervariante wird nicht an die grundlegende Handlung gebunden sein.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Volition
■ VERTRIEB THQ ■ TERMIN Herbst 2000



SCHLAGABTAUSCH Im Mehrspielermodus können Sie sich wahlweise Party verbünden oder bekriegen.

Der Wuselwizard

Technomage von Sunflowers geht bald an den Start.



HÜTTENZWERG Rüstungen können wie in jedem ausgewachsenen Rollenspiel in Schmieden erworben oder Opfern weggenommen werden.

Einige Male haben wir über *Technomage* bereits berichtet. Zuletzt, als das öffentliche Vorsprechen für die Synchronisation begann. Dieser Tage wurde der Name des Titelhelden verbindlich festgesetzt: Melvin soll er heißen und eine Süße namens Talis zur Seite bekommen. Das Duo reist durch 50 Ebenen, verschieden in ihrer grafischen Machart, prugeit und zaubert sich durch zahlreiche Nebenaufträge und rettet schließlich sein gesamtes Heimatland. Obwohl das Spiel optisch an *Siedler-Wuseleien* erinnert, will es erwachsen auftreten – mit technisch brillanten Effekten und einem ausgeklügelten Kampfsystem.

■ GENRE Action-Adventure/Rollenspiel ■ ENTWICKLER Sunflowers
■ VERTRIEB Infogrames ■ TERMIN Juni 2000

Affentheater

Planet of the Apes soll puzzleelastig werden.

Ein Action-Adventure mit Puzzlegewicht soll es werden, das verspielte Remake von Fox Interactive. Über 2.000 Textzeilen müssten garantieren können, dass keine Nuance des Films verloren geht. Rund 1.000 akkurate Animationsstufen werden Held Ulysses durch mehr als 15 Levels à la *Half-Life* begleiten – schwimmend, kletternd, hüpfend, schleichend. Und damit Hollywood-Flair aufkommt, wurde das so genannte „Movie Camera“-System erdacht, das angeblich stets die wirkungsvollste Perspektive eigenständig anwählt. Das Spielziel: Den überlegenen Primaten lebendig entkommen.



LASS DICH LAUSEN Auf der Flucht vom Affenplaneten zählt vor allem das Schleichtalent.

■ GENRE Action-Adventure ■ ENTWICKLER Fox Interactive
■ VERTRIEB Electronic Arts ■ TERMIN 1. Quartal 2001

IM KLARTEXT



Frauen mögen also doch 3D-Action, oder wie sehen Sie das, Frau Monssen-Engberding?

Hier wird scharf geschossen

Petra Maueröder

Stellv. Chefredakteurin

Wir schlagen die Zeitung vom 11. Januar auf und erfahren: Frauen darf der Dienst an der Waffe nicht vorenthalten werden. Hat der Europäische Gerichtshof so entschieden. Heisa! Das sogenannte schwache Geschlecht kann die Holz hackenden Knuddelsiedler also endlich guten Gewissens zum Teufel jagen und den frei gewordenen Festplattenplatz für *Half-Life* oder *Unreal*

Genug gesiebelt: Jetzt wird zurückgeschossen!

Tournament reservieren. Und wenn Sie einen dieser männlichen Mirmacht-keiner-mehr-was-vor-

Draufgänger so richtig aus der Fassung bringen wollen, dann steigen Sie um auf Spiele von id Software. Sie glauben ja gar nicht, was das für ein prickelndes Gefühl ist, wenn Sie zum ersten Mal das „Klong!“ einer herunterklappenden Kinnlade vernehmen, verbunden mit dem Satz: „DU spielst *Unreal*?!“ Tipp für Einsteigerinnen: Lassen Sie sich bei Ihren ersten Capture-the-Flag Netzwerkensätzen nicht mit Sprüchen wie „Bleib du mal bei der Flagge – wir machen das schon!“ abspersen! Seien Sie rücksichtslos! Die Dinger heißen ja nicht umsonst EGO-Shooter. Und falls Sie nicht über Leichen gehen können, dann zumindest über Leichtverletzte. Lassen Sie sich bloß nicht entmutigen, wenn Ihre Salven anfangs jene Gegner verfehlen, die wie Kängurus durch die Gegend hopsen. Also, nur Mut, meine Damen! Frei nach dem Motto: Gute Mädchen spielen *Siedler 3*, böse auch mal *Half-Life*



EIN IDYLISCHES FLECKCHEN Dank einer neuartigen Grafikengine wirken die Dörfer und Städte wie Impressionen aus einem mittelalterlichen Bilderbuch. Aber auch spielerisch soll *Die Gilde* in neue Dimensionen vorstoßen.

Die Fugger vor dem Kadi

Die Fugger 3 sind tot, es lebe Die Gilde: Neues Futter für Aufbau-Strategen.

Kurz vor Weihnachten endete der Rechtsstreit zwischen der Familie Fugger und Infogrames mit einem Vergleich. Die Nachfahren der Augsburger Händler wollten ihren Namen nicht für ein Computerspiel hergeben und so nennt sich der Nachfolger zu *Die Fugger 2* nun schlicht *Die Gilde*. Das im Mittelalter angesiedelte Programm soll dem Spieler noch nie dagewesene Freiheiten bei der Karrieregestaltung bieten. Mehr als 60 verschiedene zeitge-

nössische Berufsgruppen stehen zur Wahl, vom Handwerker bis zum Priester reicht das Karrierespektrum. Strategen mit einem Hang zum Verbrechen können sogar einer Diebesgilde beitreten und sich fortan den Lebensunterhalt zusammensuchen. Bei erfolgreicher Karriereplanung winken öffentliche Ämter und Dukaten.

■ GENRE Aufbau-Strategie ■ ENTWICKLER Infogrames
■ VERTRIEB Infogrames ■ TERMIN Juni 2000

Friede, Freude, Einschaltquoten

Militärische Planung und Pressearbeit – in *Peacemakers* ist beides wichtig.

Unter dem Arbeitstitel *Peacemakers* werkeln die französischen Entwickler bei MASA derzeit an einem Echtzeitstrategietitel der etwas anderen Art. Als Leiter einer internationalen Friedenstruppe besuchen Sie die Krisenherde dieser Welt und sorgen für Deeskalation. Das Besondere: Jede Ihrer Aktionen wird von den allgegenwärtigen Medien kritisch beäugt. So müssen Sie nicht nur den Frieden stiften, sondern dabei auch noch gut aussehen. Das Spiel soll über eine neuartige Künstliche Intelligenz verfügen und läuft komplett in 3D ab. Neben PC-Spielern werden auch Besitzer des Sega Dreamcast beliefert.

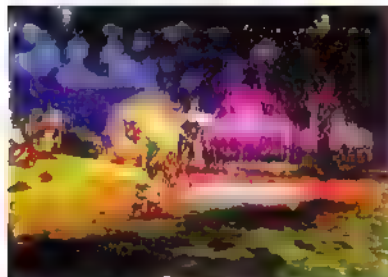
■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER MASA
■ VERTRIEB Ubi Soft ■ TERMIN 4. Quartal 2000



BLAUHELM IM EINSATZ Als Friedensstifter sind Sie selbstverständlich mit den neuesten Waffen ausgerüstet.

3D-Zauberei

Magie für Weltenretter



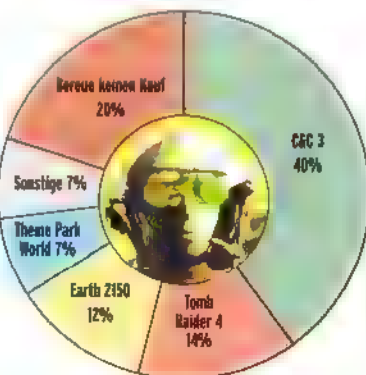
MEHR LICHT Dieser Zauberspruch scheint die fiesen Goblins nicht zu beeindrucken.

Der inoffizielle Nachfolger zu *Mana: Der Weg der schwarzen Macht* kommt ganz zeitgemäß in moderner 3D-Optik daher. In einer Welt, die aus den Fugen gerät, ziehen Sie als aufstrebender Magier durch die Lande und füllen Ihr Zauberbuch mit immer tödlicheren Sprüchen. Sie greifen in den Kampf Gut gegen Böse ein und gewinnen so im Verlauf des Spiels Einfluss und Macht. *Art of Magic* soll eine Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Strategie darstellen und wird ein umfangreiches Arsenal an Zaubersprüchen sowie ein reich bestücktes Bestiarium bieten. Der Spieler beeinflusst durch seine Entscheidungen den Verlauf der Geschichte zu einem gewissen Grad, indem er sich seine Lieblingsquests herauspickt.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Mythos Games
■ VERTEILER Bethesda ■ TERMIN 1. Quartal 2000

Enttäuschungen

Welchen Spielekauf der letzten drei Monate bereuen Sie am meisten?



Klare Sache: *Command & Conquer 3* war für die Teilnehmer unserer Umfrage die größte Enttäuschung der letzten Monate. Weit „abgeschlagen“ dahinter findet sich Lara Crofts neuestes Abenteuer knapp vor dem Strategiespiel *Earth 2150*.

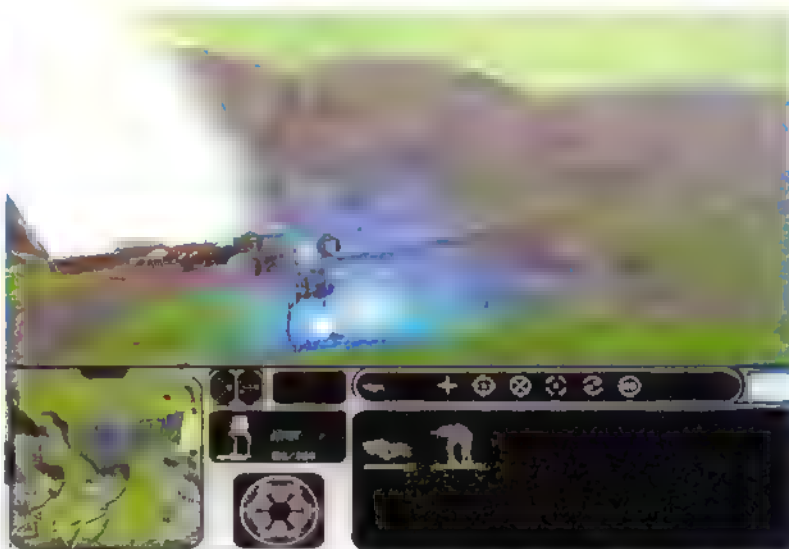


■ GERÜCHT:

Blizzards Action-Rollenspiel *Diablo 2* soll sich erneut verspäten. Die viel zitierten „gut unterrichteten Quellen“ sprechen nun von einem Erscheinungstermin im Juni 2000.

■ WIR MEINEN:

Am Telefon bestätigte Havas, interactive die Terminverschiebung. Demnach soll *Diablo 2* tatsächlich erst im Juni 2000 erscheinen. Allerdings steht zu befürchten, dass auch dieser Termin noch zu optimistisch gewählt wurde. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Entwickler bei Blizzard besonders hohen Wert auf die Qualität ihrer Software legen. Die Amerikaner würden eher ein Spiel zurückhalten, als eine mit Fehlern behaftete Version ausliefern. Wundern würde es uns daher nicht, wenn der Fantasy-Kracher erst im Spätsommer oder gar im Herbst dieses Jahres bei den Händlern steht. Wenn das jedoch bedeutet, dass östige Bugs und umständliche Patches vermieden werden, nehmen wir diese zusätzliche Wartezeit gerne in Kauf. Durchhalten liebe Diablo-Fans. Was lange währt, wird bekanntlich besonders gut!



IRISCHER FRÜHLING Das AT-ST stapft über die grüne Wiese und wird prompt von einem Y-Wing attackiert. Die Scout-Walker debütierten bereits im zweiten Teil der Star-Wars-Trilogie.

Machtvolle Verspätung

Kommt Force Commander im März auf den Markt?

Jedi-Adepten und dunkle Sith Lords müssen sich weiterhin in Geduld üben. Die Veröffentlichung von *Force Commander* wird wahrscheinlich erneut verschoben. Das 3D-Echtzeitstrategiespiel im *Star Wars*-Universum läuft somit Gefahr, von der technischen Entwicklung überrollt zu werden. Wie es heißt, planen die Entwickler bei LucasArts nicht, die Grafiken technisch aufzupeppen. Das

allerdings könnte bedeuten, dass sich das Spiel trotz *Star Wars*-Bonus wegen einer antiquierten Optik als Lardenhüter erweist. Wir bleiben jedenfalls für Sie am Ball und werden in einer der nächsten Ausgaben ausführlich über den heiß ersehnten Schlachtensimulator berichten.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER LucasArts
■ VERTEILER THQ ■ TERMIN März 2000

Preissturz

Der Clou! gratis im Internet



LANG IST'S HER Der Klassiker aus dem Jahr 1994 im nostalgischen VGA-Gewand.

Neo bietet ab sofort eines seiner erfolgreichsten Spiele kostenlos zum Download unter www.neo.at an. Das soll die Vorfreude auf den Nachfolger schüren, der dieses Jahr erscheint. Als Einbrecher machen Sie das London der 50er-Jahre unsicher.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Neo Software
■ VERTEILER www.neo.at ■ TERMIN Erhältlich

Sprechblasen

Alpha Centauri als Comic

Fireaxis veröffentlicht in diesen Tagen den Comic zum Strategiespiel *Alpha Centauri*. Die Geschichte mit dem Titel „Power of the Mind Worms“ wurde von Rafael Kayanan und Steve Darnell zu Papier gebracht. Der bunte Bildband kostet etwa neun Dollar (zuzüglich Porto). Weitere Informationen finden Sie auf www.amazon.com.



■ LESEFUTTER
Das ideale Geschenk für Alpha-Centauri-Fans, die schon alles haben.

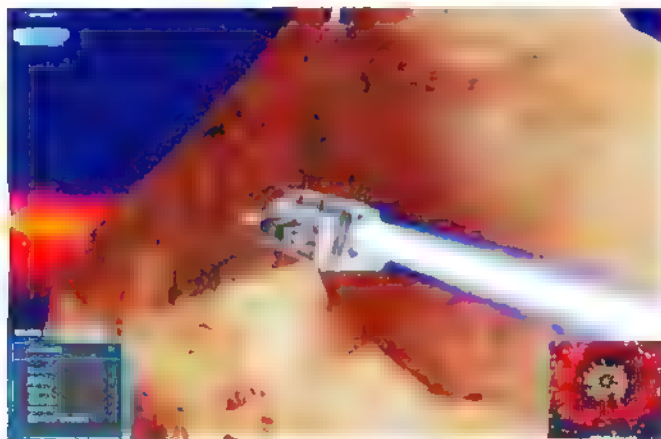
Lautlos im Weltall

Wird Orb die Alternative zu Homeworld?

Ahnlich wie in *Homeworld* prallen in *Orb* Weltraumarmadas in einem 3D-Universum aufeinander. Eine frei dreh- und zoombare Perspektive sorgt für den nötigen Überblick. Sie befehligen als Admiral Ihre Flotte und müssen das Überleben der eigenen Rasse sichern. Neben den eigentlichen Schlachten sollen Sie sich auch um Ressourcenmanagement kümmern. Vorbeifliegende Asteroiden können von Ihrer Truppe erkundet und mit Bergbau-Raumschiffen ausgebeutet werden.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Strategy First

■ VERTRIEB Noch nicht bekannt ■ TERM N 4. Quartal 2000



ROCK RAIDERS Ein Raumschiff im Anflug auf einen Asteroiden. Diese riesigen Himmelskörper dienen der Rohstoffversorgung der eigenen Einheiten.

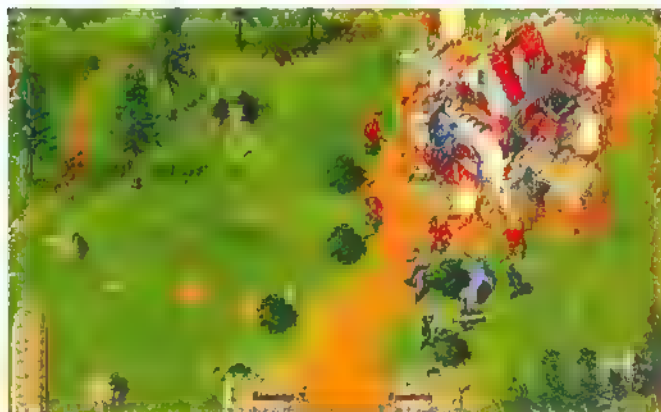
Die Last der Krone

Tzar: The Burden of the Crown kommt aus Rumänien.

Das friedliche Königreich Keanor wird von den Horden der Finsternis überrannt und die Bewohner wenden sich an Sie, um dem Treiben der Invasoren Einhalt zu gebieten. Sie lenken die Geschicke Ihrer Mannen über eine traditionelle Benutzeroberfläche à la *Age of Empires* oder *WarCraft 2*. Neben Soldaten kommandieren sich auch zauberkundige Mitstreiter im Kampf.

■ GENRE Echtzeitstrategie ■ ENTWICKLER Haemimont

■ VERTRIEB Talonsoft ■ TERM N Februar 2000



KRIEGSKUNST Der Optik nach dürfte es sich bei Tzar um einen waschechten Warcraft-Klon handeln. Aber auch Elemente aus *AOE* sollen enthalten sein.

Historisch

Der Krieg im Netzwerk



IN DECKUNG! Der Flieger im Hintergrund hat es auf den deutschen Panzer abgesehen.

Aus Texas kommt ein Internet-Projekt namens *World War 2 Online*. Die Spieler werden sich in vier Waffengattungen (Infanterie, Marine, Panzertruppen und Luftwaffe) am globalen Konflikt beteiligen können. Ein Großteil der Entwickler kommt von Interactive Magic und betreute dort bisher die Online-Simulation *Warbirds*. Zurzeit befindet sich das Spiel in einer nicht-öffentlichen Testphase. Infos: www.wwionline.com.

■ GENRE Simulation ■ ENTWICKLER Cornered Rat
■ VERTRIEB N.a.b. ■ TERM N 3. Quartal 2000



ACHTUNG, SPITFIRE Der englische Abfangjäger aus der Luftschlacht um England.



WIR FAHREN GOLF Der Millionenseller aus Wolfsburg ist auch im Rallyegeschäft erfolgreich. Obwohl bisher nur der Golf auf den Screenshots zu sehen war, wird das Spiel auch andere Off-Road-Fahrzeuge bieten.

Über Stock und Stein

Rasen wie Tina Thörner und Konsorten: Rage kündigt Rallye-Simulation an.

Der Arbeitstitel „Rage Rally“ wird sich wahrscheinlich nicht auf der Packung finden, wenn das neue Rennspiel Ende des Jahres in den Handel gelangt. Da die Briten zurzeit noch in Lizenzverhandlungen stecken, ist auch noch nicht klar, wie viele und welche Fahrzeuge letztendlich zur Verfügung stehen sollen. *Rage Rally* zeichnet sich aber schon jetzt durch detaillierte Autos und Strecken aus. Die *Incoming*-Macher beweisen auf den ersten Screenshots, mit wie viel Liebe zum Detail sie an das Projekt

herangehen. Wenn das Spiel hält, was die Optik verspricht, können sich Freunde der Querfeldeinraserei schon mal auf einen heißen Winter 2000/2001 einstellen. *Rage Rally* soll eine realistische Simulation des Renngeschehens ermöglichen. Allerdings wird es für Freunde von Arcade-Rasereien wahrscheinlich auch einen weniger anspruchsvollen Spielmodus geben.

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Rage Software
■ VERTRIEB Noch nicht bekannt ■ TERM N 4. Quartal 2000

Sturmwarnung

Science-Fiction im Stil von Wing Commander

Als Kommandant einer Eliteinheit schlagen Sie in *Storm* die Revolte eines ganzen Planeten nieder. Neben der beeindruckenden Grafik gehört eine epische Story zu den Stärken dieses Spiels. Wie in Chris Roberts' legendärer Space-Oper beeinflussen Sie durch Ihr Verhalten den Weg, den die Story einschlägt. Im Verlauf der Handlung erklimmen Sie immer höhere Posten in der Hierarchie und vergrößern so Ihren Einfluss auf Ablauf und Ausgang der Schlachten. In den Einsätzen sind Sie hauptsächlich in luftigen Höhen über dem Planeten unterwegs. Flugzeuge, Helikopter und Hoovercrafts stehen im Hangar. Für bodenständigere Naturen bieten sich Fahrzeuge wie Kampfpanzer oder Jeeps an.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Buka
■ VERTRIEB Bethesda ■ TERM N 4. Quartal 2000



PLAGIATOR Mama TIE-Fighter und Papa X-Wing wären mächtig stolz auf diesen Nachwuchs. Die Vehikel und das Gelände in *Storm* sind extrem detailliert dargestellt.



König Fußball kehrt zurück

EA Sports arbeitet an der Simulation zur Europameisterschaft 2000.

Wenn am 10. Juni in Brüssel die Endrunde der Fußball-Europameisterschaft ausgetragen wird, haben Sie Ihr persönliches Finale schon hinter sich: Im April steht der neueste Knaller von EA Sports ins Haus: In *Euro 2000* können Sie von der Qualifikation mit allen europäischen Teams bis zur Endrunde alle Phasen der Meisterschaft auf Ihren Monitor bringen – mit der exklusiven Euro-2000-Lizenz und Originalstadien in Holland und Belgien. Kommentiert wird das Geschehen vom Duo Dahlmann und Poschmann.

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER EA Sports
■ VERTRIEB Electronic Arts ■ TERMIN April 2000



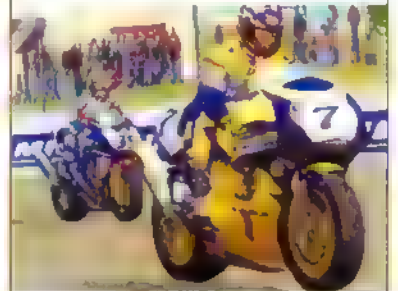
ATMOSPHÄRISCH Über 4.200 Gesichtsausdrücke der Kicker und Schiedsrichter sorgen für höchsten Realismus auf dem Spielfeld.

Blitzstart

Der Nachfolger der Motorrad-Simulation Superbike kommt!

EA Sports arbeitet am Nachfolger von *Superbike World Championship*. Das Projekt trägt den einfallsreichen Titel *Superbike 2000* und wird sich wie sein Vorgänger durch höchstmöglichen Realismus bei Motorrädern, Strecken und Fahrverhalten auszeichnen. Insgesamt können 13 Kurse mit Bikes der Hersteller Ducati, Honda, Suzuki und Kawasaki befahren werden. Zusätzliche Wetter- und Spezialeffekte sorgen für die nötige Atmosphäre. Erstmals wird es eine Online-Unterstützung geben, so dass Sie nun auch heiße Rennen gegen Ihre Freunde fahren können. Gleichzeitig wird es auch noch möglich sein, zu zweit an einem Rechner zu spielen. Die ohnehin schon hervorragende Grafik des Vorgängers wurde ebenfalls verbessert und wird somit zum Besten gehören, was das Genre momentan zu bieten hat.

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER EA Sports
■ VERTRIEB EA ■ TERMIN März 2000



HEISSE ÖFEN Die 20 originalgetreuen Fahrer sind erstklassig animiert.

World Sports Cars

Grafisch opulente Raserei von Empire Interactive



BEACHTLICH Der Detailgrad der Wagenmodelle ist schon jetzt recht imposant.

Das lediglich aus zwei Zwillingen bestehende Entwicklerteam West Racing arbeitet momentan für Empire Interactive an einer Rennsimulation, die grafisch einen neuen Standard setzen könnte. In zwölf verschiedenen Highend-Vehikeln rasen Sie über eine noch nicht feststehende Anzahl real existierender Rennstrecken und erfreuen sich an fotorealistischen Hintergründen, Feuer-, Regen- und Nebel-effekten sowie einem akkuraten Schadensmodell, das Unfallschäden an Ihrem Wagen in Echtzeit darstellt.

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER West Racing
■ VERTRIEB Empire ■ TERMIN 2. Quartal 2000

Dirt Track Racing

Staubfressen auf harten Off-Road-Kursen

In *Dirt Track Racing* nehmen Sie hinter dem Steuer eines Rennwagens Platz und brettern über dreckige, unplanierete Strecken, bis die Stoßdämpfer qualmen. Das in den USA schon erschienene Spiel zeichnet sich durch eine sehr gute KI, einen rasanten Arcade- und einen komplexen Meisterschaftsmodus aus, in dem vor allem das Fahrverhalten der Gegner überzeugt.

■ GENRE Rennspiel
■ ENTWICKLER Ratbag
■ VERTRIEB N.a.B.
■ TERMIN Mitte 2000



DRECKSWAGEN Auf den sandigen Strecken schlucken die Fahrer viel Staub.



Warum verschiebt sich Messiah auf 24. März?

Weil die Veröffentlichung internationaler Termine für uns das Feedback der Fachpresse zu Herzen nehmen und noch kleinere Änderungen

Warum soll Galleon genauso einschlagen wie seinerzeit Tomb Raider?

Weil Lara-Vater Toby Guard bei Galleon seine Vorhaben und Grundideen wenigstens konsequent umsetzen wird und es somit ein Spiel von einem Spieler für Spieler wird

Auf welche Hits aus eigenem Haus freust Du Dich am meisten?

Baldur's Gate 2, Icewind Dale und Stonekeep 2

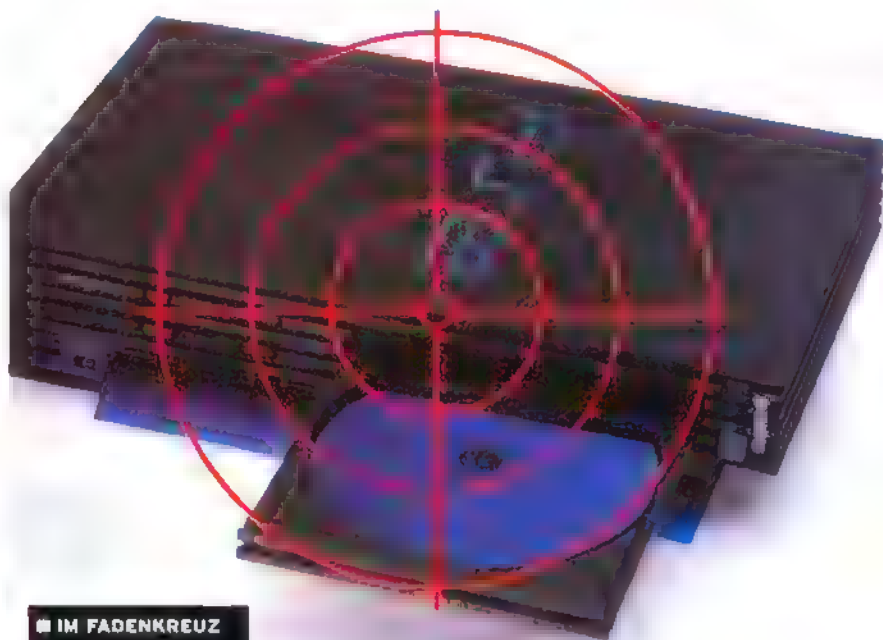
Camel-Uhr

Chronograph für den Desktop

Der neueste Chronograph von Camel Trophy Adventure Watches zeigt nicht mit Worten: eine klassische Analoganzeige für Zeit und Datum, ein robustes Edelstahlgehäuse und Dichtungen für Tauchtiefen bis 100 Meter. Wer statt des etwa 300 Mark teuren Schmuckstücks lieber einen PC mit sich führen möchte, kann sich die Uhr auch auf den Desktop laden. Die unter der Adresse www.cameltrophy.de erhältliche Windows-Uhr ist mit ihren Erinnerungsfunktionen ihrem realen Gegenstück sogar deutlich überlegen.



ZWEITVERWERTUNG Das Gehäuse der Camel 3088 LC besteht aus recyceltem Edelstahl.



IM FADENKREUZ Microsoft im Vorwärtsgang - Just als Segas Dreamcast an Boden gewinnt, Sonys PlayStation 2 angekündigt ist und Nintendo nachhaken muss.

Börsengang X-Box bestätigt

CDV wird im 2. Quartal zur AG.

Die von CDV im Sommer bekannt gegebene Prüfung eines Börsengangs hat zu einem positiven Ergebnis geführt: Bereits im 2. Quartal dieses Jahres plant der Karlsruher Software-Publisher den Gang an den Neuen Markt. Die Emissionserlöse sollen der Finanzierung der Eigenentwicklung eines „umfassenden Katalogs interaktiver Inhalte“ sowie dessen internationaler Vermarktung dienen.

Nach vielen Dementis bestätigt Microsoft die Gerüchte.

Die X-Box, von der das Handelsmagazin MCV im September 1999 erstmals berichtete, nimmt Konturen an. Nachdem Microsoft das Projekt erstmals bestätigt hat, dringen nun Einzelheiten über die Spielekonsole an die Öffentlichkeit. So wird vermutlich kein Intel-Prozessor in dem Gehäuse werkeln, stattdessen wird AMDs Athlon diese Aufgabe übernehmen. Aus Entwicklerkreisen wird ver-

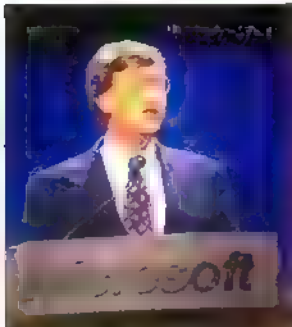
lautbart, dass eine spezielle Version von Windows 2000 als Betriebssystem eingesetzt wird - sicherlich nicht die schnellste Wahl und ein weiterer Schlag für das vom Aussterben bedrohte Windows CE. Die X-Box wird nicht aufrüstbar sein - ein Segen für Programmierer, für Spieler eher negativ: Nach spätestens zwei Jahren ist die X-Box wie jede andere Konsole technisch veraltet.

Bill Gates geht

Gates ist vom Vorstandsvorsitz zurückgetreten.

Bill Gates, Mitbegründer des Softwarehauses Microsoft, ist vom Vorstandsvorsitz zurückgetreten. Steve Ballmer, seit 1980 bei der von Zerschlagung bedrohten Firma, soll in Kürze Gates' Aufgaben übernehmen. Gates will sich in Zukunft wieder auf die Softwarearchitektur konzentrieren, zudem verbleibt der

reichste Mann der Welt im Aufsichtsrat. Es ist allerdings kaum zu erwarten, dass sich Gates um die Software selbst kümmern wird. Insider sehen eher einen vorausschauenden Schachzug: Sollte Microsoft tatsächlich in mehrere Teile zerlegt werden, wird Gates wohl in die Windows-Firma gehen – und wieder Vorstandsvorsitzender werden.



HUT GENOMMEN Was heckt Bill Gates wohl diesmal wieder aus?

Designer bewerten



Chris Roberts



Peter Molynoux



Sid Meier



Richard Garriott

Sie haben eine tolle Idee für ein Spiel, aber keiner will sie haben? Wir schon!

PC Games macht's möglich: Sie kennen sich bestens mit Spielen aus, haben das Konzept für einen potenziellen HIT in der Tasche und wissen nicht, was Sie damit tun sollen? Dann her damit! Wir legen Ihre Idee einem erfahrenen Designer vor, der sie dann persönlich bewertet und in der PC Games kommentiert. Also keine falsche Bescheidenheit: Schicken Sie Ihre Konzepte an unten stehende Adresse, alles Weitere übernehmen wir. Sie müssen nur darauf achten, dass Sie wirklich ein Konzept schicken, komplett mit skizzierten Levels sowie Charakteren, einer Hintergrundgeschichte und dergleichen. Postkarten mit Aussagen à la „Wie wär's mit einer Mischung aus Half-Life und Command & Conquer?“ genügen leider nicht den Anforderungen.

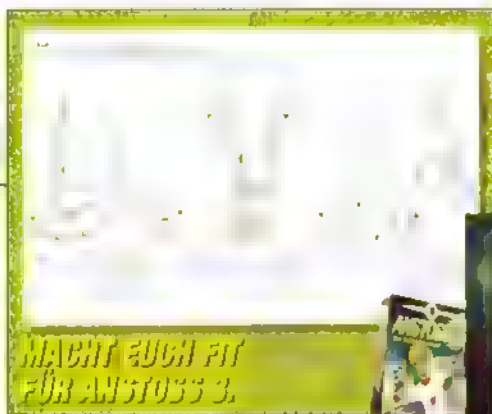
Und so machen Sie mit:

Senden Sie Ihr ausgearbeitetes Konzept der Spiel-Dee und den Namen des gewünschten Designers an.

**COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Stichwort: Leserideen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von Europas meistgekauftem PC-Spiele-Magazin PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Platz 1

Anstoss 3 (Ascaron/Infogrames)

Die Anstoss-Fans juckt's offenbar bereits in den Fingern. Ab Seite 92 erfahren Sie, ob sich die Lockerungsübungen gelohnt haben



Platz 2

**HP CD-Writer
Plus 9210
(Hewlett Packard)**

Rock me, Amadeus
Nachwuchs Mozarts
brennen mit HP



Platz 3

**Tonic Trouble
(Ubi Soft)**

Tomatenstark
Der Jump&Run
Held ist offenbar
Ketchup Experte

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an.

COMPUTEC MEDIA AG,

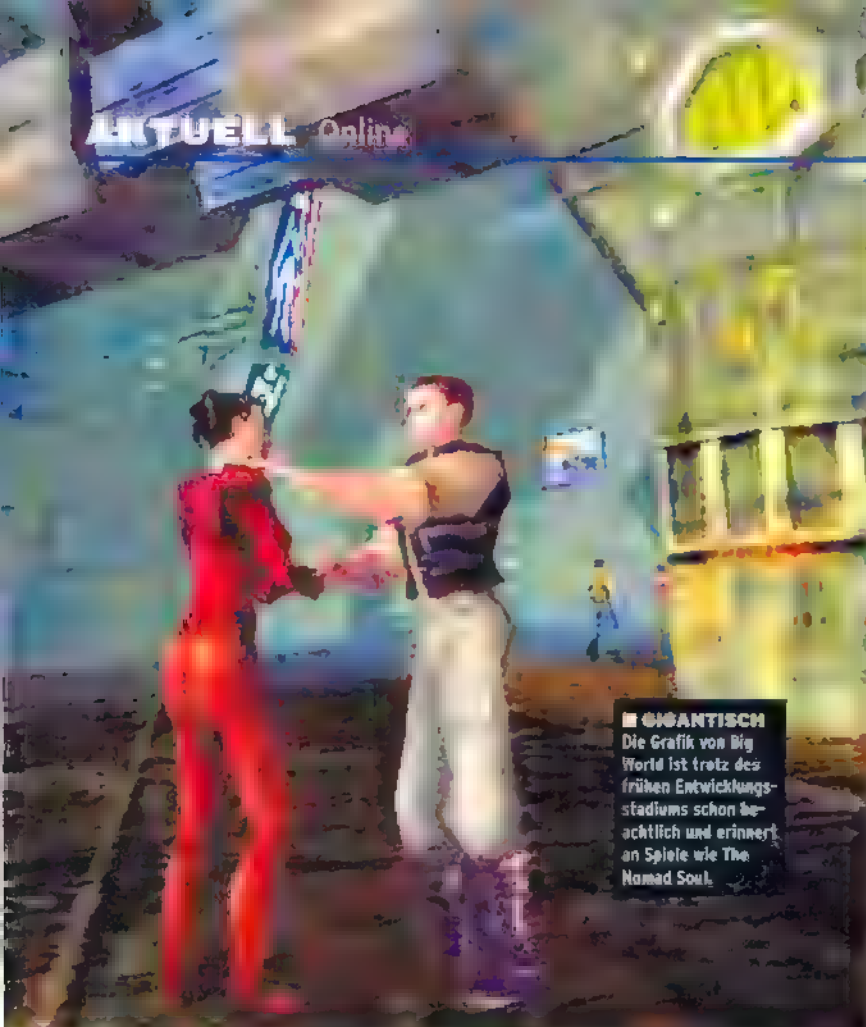
**Redaktion PC Games, Stichwort: ADward,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Ende der Aktion: 28. Februar 2000**

TABAK

UNVERFÄLSCHT

Diese traditionelle Mischung ist seit Generationen denjenigen Rauchern gewidmet, die einem herzhafte männlichen Tabakgenuss den Vorzug geben. Das dunkelste Blattgut wird nach dem überlieferten Kentucky Rezept zu einer Mischung aufbereitet, die kalte Wurze mit einem angenehmen Aroma verbindet.

**BRINKMANN
TABAKFABRIKEN**



■ **GIKANTISCH**
Die Grafik von Big World ist trotz des frühen Entwicklungsstadiums schon beachtlich und erinnert an Spiele wie The Nomad Soul.

Big World

Konkurrenz für EverQuest?

Wer mit Fantasy nicht viel anfangen kann, hatte bisher im Online-Rollenspielbereich relativ schlechte Karten. *Big World*, das 10 Millionen Dollar (!) schwere Projekt des australischen Entwicklerteams MicroForte, will das jetzt ändern. *Big World* wird Sie in ein futuristisches Universum entführen, auf dem es vier Planeten zu entdecken gibt. Imposant: Jeder dieser Schauplätze ist für sich genommen so groß wie die gesamte *EverQuest*-Welt! Neben einem Wüstenplaneten und einer Unterwasserwelt werden Sie auch eine riesige Metropole besuchen können, deren Aufbau stark an die Städte aus *Blade Runner* erinnert. *Big World* soll übrigens sowohl für den PC als auch für die PlayStation 2 entwickelt werden.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER MicroForte
■ VERTRIEB MicroForte ■ TERM IN Herbst 2000



■ **IM INTERNET**
Wir präsentieren die besten Webseiten zum Fußballmanager Anstoss 3.

www.fanzcorner.de
Deutsche Seite mit Chat, Forum und Userfiles
www.crosswinds.net
www.anstoss3.com
Sehr umfangreich mit vielen Downloads, Patches und Newsletter
www.ascaron.com
german.products/a3

Die offizielle Anstoss 3-Seite von Ascaron

www.anstoss3.recool.net
Grafisch simpel, aber gehaltvoll. Mit Chat und vielen Downloads.
www.anstoss-rocc.de
Liebevoll gestaltete Fanseite mit Editor zum Download

www.dias3.de
Die erste internationale Anstoss-Seite. Viele Statistiken, Aufmachung eher trocken.

www.mageforest.de
halbzeit

Reine Fanseite mit Newsletter und Interviews
www.fanzcorner.de

Gute Fanpage mit Userfiles, Newsletter und Mitspielerbörse.

www.fanhomepage.de
Optisch ansprechende Fanseite mit großem Newsbereich zu allen drei Teilen
<http://www.cathedral1990.de>
anstoss3.index.at.net
Hubsche private Seite mit Chat, Forum und Bildern zum Download

Jumpgate

Ein eigenes Universum für Online-Dogfights?

Das bislang eher unbekannte Entwicklerteam Netdevil arbeitet momentan an *Jumpgate*, einem reinen Multiplayer-Spiel im Weltraum. Als Pilot eines selbst gewählten Raumschiffs dringen Sie durch Jumpgates genannte Dimensionstore in bisher unbekannte Teile des Universums vor, verbünden sich mit anderen Spielern, treiben Handel und kämpfen, kämpfen, kämpfen. Leider ist für das Weltraumepos bisher noch kein Vertrieb gefunden; auch ein Erscheinungstermin steht noch in den Sternen

■ GENRE Simulation ■ ENTWICKLER Netdevil
■ VERTRIEB Noch nicht bekannt ■ TERM IN 4. Quartal 2000



■ **WELTENWECHSLER** Das Universum in *Jumpgate* besteht aus vielen Teilwelten, die durch Dimensionstore miteinander verbunden sind.

Powerplay

Internet-Initiative von Valve

Auf Initiative des *Half-Life*-Entwicklers Valve soll in Zusammenarbeit mit verschiedenen Internet-Providern und Software-Firmen ein Software-Paket namens *PowerPlay* entwickelt werden, das gängige Probleme bei Online-Spielen wie zu langsame oder gar zusammenbrechende Verbindungen fast vollständig beseitigt. Die Entwicklung von *PowerPlay* geht zügig voran und ist schon jetzt recht weit gediehen. Erste Ergebnisse will man bis zum Frühjahr präsentieren können.

EverQuest als Kinofilm

Das Online-Rollenspiel kommt auf die Leinwand.

Die Umsetzung erfolgreicher Filme in ein Computerspiel ist mittlerweile üblich – der umgekehrte Weg dagegen nicht. Sony Online Entertainment befindet sich gerade in Verhandlungen mit Columbia Tristar, die das erfolgreiche *EverQuest* auf die Leinwand bringen will. Mit der Realisation wird wahrscheinlich die Firma SuperMega-Media beauftragt, die sich momentan auch um den zeitgleich geplanten *Final Fantasy*-Film kümmert. Die Besonderheit: Beide Werke sollen komplett im Computer erstellt werden.



■ **GEPLANT** Werden wir Szenen wie diese vielleicht schon bald im Kino bewundern?



Thilo Bayer

Lt. Redakteur Hardware

Wenn Sie den Grafikkartenmarkt verfolgen, wird Ihnen das Phänomen des Ankündigungsweltmeisters nicht entgangen sein. Er stellt ein Produkt monatelang vor dem Marktauftritt der Öffentlichkeit vor und macht gigantische Hardwareversprechen. Diese werden bei der tatsächlichen Produktveröffentlichung nur zu einem Bruchteil eingehalten. Um die Krone des Papiertiger-Weltmeisters

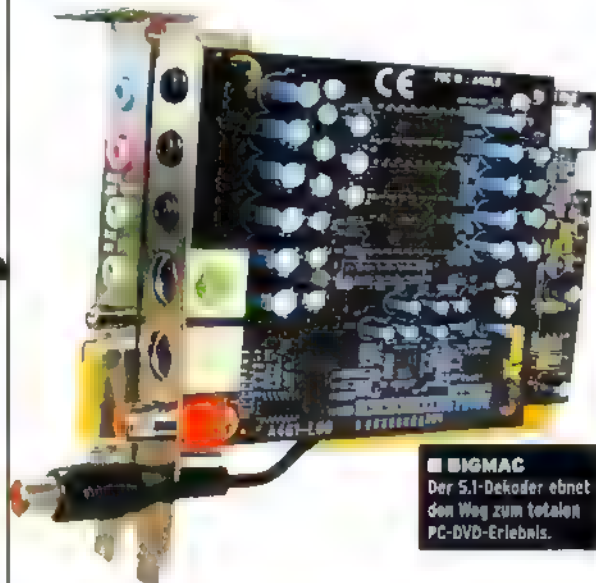
Pressemittailungen von Grafikchip-Herstellern sind die Märchenbücher der Neuzeit.

balgt sich dabei so mancher namhafte Chip- oder Kartenhersteller. So hat sich Nvidia sowohl beim Riva TNT als auch beim TNT2 dezent in die Ankündigungsnese

seln gesetzt, da die vorab ausgesauten Leistungswerte vom endgültigen Chipprodukt deutlich verfehlt wurden. Auch S3 ist nicht für seine punktgenauen Spezifikationsangaben bekannt. Tönte man vor wenigen Monaten noch von exorbitanten Texturleistungen („700 Millionen Texel/s“), wurden im Wochenrhythmus immer kleinere Brötchen gebacken (Ende vom Lied: 500 MTexel/s). Aber immerhin folgten diesen Ankündigungen auch kaufbare Produkte. Anders dagegen VideoLogic und das Trauerspiel um die PowerVR2-Serie. Kein anderer Kartenschrauber lehnte sich mit seinen Pressemitteilungen derart aus dem Fenster, um dann doch wieder Terminverschiebung auf Terminverschiebung folgen zu lassen. Was man daraus lernen kann? Glaube nie, was die Pressemitteilung dir verspricht, sondern nur, was tatsächlich in den Handel kommt.

Kino-Soundkarte

Surround-Sound auf die billige Tour



■ **BIGMAC**
Der 5.1-Dekoder ebnet den Weg zum totalen PC-DVD-Erlebnis.

Schon vor einiger Zeit von Philips und Yamaha vorangekündigt, materialisiert sich eine erste Soundkarte mit aufgepflanztem Dolby-Digital-5.1-Dekoder. Die Typhoon Acoustic 5 DMX geht für 179 Mark auf Sendung und basiert zunächst auf dem Yamaha-Chip, der auch die Guillelmo Fortissimo antreibt (PCG 01/2000). Der eigentliche Clou ist dann die Zusatzplatine, die einen weiteren Steckplatz abdeckt und analoge Lautsprecheranschlüsse für den 5.1-Surround-Sound bietet. Das unterteilt sich in einen Ausgang für Subwoofer und Center-Lautsprecher, Front-Stereo und Rückraum-Stereo. Problematisch dabei ist es, geeignete Lautsprecher und Kabel zu finden. Typhoon verspricht aber, bis zur CeBIT entsprechende Ware anzubieten. Etwas zweifelhaft ist jedoch die absolute Dolby-Treue, denn die Übertragung bei 5.1-Systemen verlangt eigentlich nach getrennten Monokabeln für jeden Lautsprecher.

■ HERSTELLER Anubis/Typhoon ■ TELEFON 06897-90880
■ WEBADRESSE www.anubis.co.uk

Mausefalle

Neue optische Maus

Genius/Kye macht mit seiner NetScroll Optical Jagd auf Microsoft und deren Optikmäuse. Wie diese arbeitet auch die NetScroll mit einer Digitalkamera, die 1.500 Bilder pro Sekunde knipst. Fünf Knöpfe, die auch in Spielen zur Verfügung stehen, sorgen dabei für Programmierfreuden. Zu diesem Zweck befindet sich eine umfangreiche Programmiersoftware im Lieferumfang, die der Genreferenz von Microsoft kaum nachsteht. Die beiden Zusatzknöpfe sind für Rechtshänder sehr gut erreichbar angeordnet. Als Anschlussarten stehen PS/2 oder USB zur Verfügung, die PS/2-Variante arbeitet mit einer Übertragungsrate von 80 Hz (Standard: 40 Hz). Damit sind die Grundlagen für ruckelfreies Spielerspaß von Mausseite her gelegt. Für 100 Mark geht der spielegestählte Genlunager ab sofort bei Ihnen in die Mausefalle.

■ HERSTELLER Kye/Genius ■ TELEFON 02173-974321
■ WEBADRESSE www.kye.de



■ **ALTERNATIVE**
Microsoft hat kein Monopol mehr bei optischen Mäusen.

Symmetrische Maus

Nun gehen auch Linkshänder in die Mausefalle.



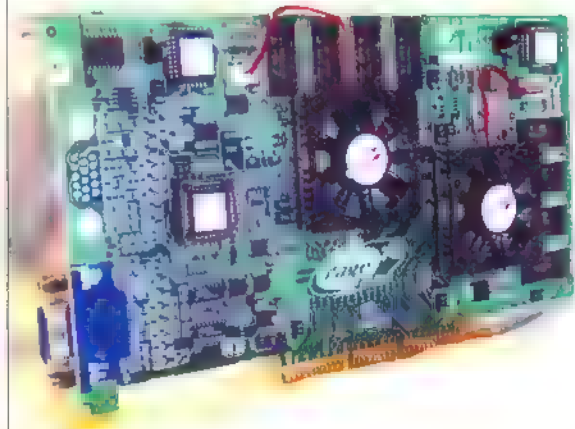
■ **FOTOGEN**
Optische Nager setzen lieber auf eine Digitalkamera statt auf Mauskegel.

IntelliMouse Optical hat Microsoft sein jüngstes Mausgeschöpf getauft. Damit wird die Mauslinie mit optisch arbeitenden Nagern um einen illustren Neuzugang erweitert. Die grundsätzliche Karosserie stammt von der IntelliMouse Explorer (PCG 11/99), die Optical fällt jedoch deutlich kleiner aus. Damit empfiehlt sie sich auch für kleinere Spielhände und ist dank des symmetrischen Designs für Links- und Rechtshänder greifbar. Die Mausbuttons 4 und 5 sind zu diesem Zweck brav auf die linke und rechte Seite aufgeteilt. Für 110 Mark wird die neue Wunderwaffe für Mauspieler Ende März veröffentlicht.

■ HERSTELLER Microsoft ■ TELEFON 0180-5251199
■ WEBADRESSE www.microsoft.de

ATI Fury Maxx

Last Minute-Test: Zwei Anläufe hat die Fury MAXX gebraucht, um auf Herz und Nieren getestet zu werden.



ZWEIZYLINDER Dank der ATI-eigenen AFR-Technologie teilen sich die beiden Grafikchips die Zeichenarbeit bildweise.

Wussten Sie, dass ATI mit einem Abstand Weltmarktführer bei Grafikkarten ist? Während die kanadische Firma damit deutlich den Massenmarkt dominiert, wendeten sich Spieler eher den Eigenschaften der Chipkonkurrenz von 3dfx oder Nvidia zu. Das soll jedoch spätestens mit der Rage Fury MAXX anders werden. Sie geht für ca. 620 Mark an den Start und bietet dabei gleich zwei Grafikchips, die jeweils 32 MByte SDRAM ansteuern. Ein TV-Ausgang ist aus technischen Gründen nicht dabei, so dass DVD-Filmfreaks auf kinoähnliche Erlebnisse vor dem Fernseher verzichten müssen. Der MAXX-Zusatz deutet an, dass sich die beiden Grafikchips ähnlich dem SLI-Konzept von 3dfx die Zeichenarbeit teilen. Die beiden Chips arbeiten jedoch nicht zeilenweise abwechselnd am gleichen Bild (SLI), sondern berechnen jeweils aufeinanderfolgende Einzelbilder. Damit kann die MAXX theoretisch doppelt so schnell Spielbilder ausrechnen. In der Praxis zeigt sich dieser Leistungsvorsprung aber erst in höheren Auflösungen und Farbtiefen. Die uns zur Verfügung gestellte MAXX arbeitete mit 136/155 MHz (Chip/RAM), lag damit also etwas unter den anvisierten 140/160 MHz. Der verbaute Speicher (8 ns Zugriffszeit) lässt leider herzlich wenig Luft zum Übertakten, Overclocking-Freaks sollten also nach einem anderen Opfer Ausschau halten. In der Spielpraxis zeigten sich Licht und Schatten im Vergleich zur aktuellen GeForce-Kartenreferenz. Während die MAXX in *Unreal Tournament* selbst mit GeForce-DDR-Platinen gut mithalten konnte, erreichte sie bei *Drakan* lediglich die Werte einer normalen GeForce mit SDRAM. Bei Spielen mit der Q3-Engine hinkte die MAXX zumindest in 16-Bit-Farbtiefe deutlich hinter einer Standard-GeForce hinterher, hier konnte sie aber immerhin in 32-Bit-Akzente setzen. Außerdem hat ATI den von uns beanstandeten 16-Bit-Treiber für OpenGL-Spiele deutlich verbessert. Eine klare Empfehlung lässt sich mit der erzielten Spielgeschwindigkeit nicht aussprechen. Die MAXX ist vielmehr ein solider 3D-Allrounder, der sich in jedem Spielgenre und vor allem in 32-Bit-Farbtiefe wohl fühlt.

Thilo Bayer

■ HERSTELLER: ATI ■ PREIS: Ca. DM 620,-
 ■ WEBSEITE: www.atl.com
 ■ TEL: 089-66515-0

■ AUSSTATTUNG Gut
 ■ FEATURES Gut
 ■ PERFORMANCE Gut

WERTUNG

84%

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 **WIEDER EINS WENIGER**
(The Software/Activision)
Die BPJs vermasselt Herrn Carmack regelmäßig den Deutschland-Umsatz - 65.000 Käufer waren schneller und haben rechtzeitig vor der Indizierung zugegriffen.

2 **AGE OF EMPIRES 2**
(Ensemble Studios/Microsoft)
ZWEITER WELTKRIEG In Microsofts Echtzeitstrategiespiel kämpfen Wikinger, Chinesen und Schotten gegen Kelten, Perser und Japaner.

3 **UNREAL TOURNAMENT**
(Epic Games/GT Interactive)
DREIFALTIGKEIT Neben der Carmack-Truppe und Valve (Half-Life) dominiert Epic das Shooter-Gewerbe - offline wie online.

4 **HALF-LIFE (DT.)**
(Valve/Mavus Interactive)
VIER GEWINNT Seit über einem Jahr hält sich das PC-Games-Award-gekrönte 3D-Actionspiel konstant in den Lesercharts.

5 **FIFA 2000**
(EA Sports/Electronic Arts)
DAS FÜNFTE ELEMENT Ein flotter PC, ein Gamepad, noch ein Gamepad, ein williger Mitspieler und FIFA 2000 - Abend gerettet!

6 **GTA 2**
(DMA Design/Take 2)
SECHS ZYLINDER Nur wer ein ordentliches Vehikel kauft, kann schneller durch die Stadt heizen, als die Polizei erlaubt.

7 **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE**
(Gearbox/Mavus Interactive)
DURCHSIEBEN Wer nicht gerade im Netzwerk oder Internet durch Half-Life-Leveln ballert, spielt diese exzellente Zusatz-CD.

8 **INDIANA JONES 5**
(LucasArts/THQ)
ACHT GEBEN! Dem Star-Archäologen wurden Dutzende hinterhältiger Fallen gestellt - da will jeder Schritt wohlüberlegt sein.

9 **SWAT 3**
(Sierra Studios/Mavus Interactive)
NEUNMAL KLUG Ist es, wenn Sie Ihre Anti-Terror-Einheiten nicht nur mit MGs, sondern auch mit schutzsicheren Westen ausstatten.

10 **EARTH 2150**
(TopWare Interactive)
ZEHNTES GEBOT Du sollst keine anderen 3D-Echtzeitstrategiespiel-Götter haben neben mir - auch nicht Mächtegott Thandor.

11 **STARCRAFT**
(Blizzard/Mavus Interactive)

12 **C&C: TIBERIAN SUN**
(Westwood/Commodore/Last Minute Games)

13 **X-MEN: WORLD**
(Renc/Mavus Interactive)

14 **TOMB RAIDER 4**
(Core Design/Eidos Interactive)

15 **BALDUR'S GATE**
(BioWare/Interplay)

16 **ANSTOSS 2 GOLD**
(Ascaron/THQ)

17 **WHEEL OF TIME**
(Legend/GT Interactive)

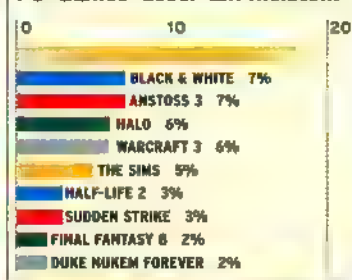
18 **DIABLO**
(Blizzard/Mavus Interactive)

19 **DRIVER**
(Reflections/GT Interactive)

20 **PLANESCAPE TORMENT**
(Interplay)

7 **Platzierung**
Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, ▬ Gleich geblieben, ▼ Gefallen
Platzierung vom Vormonat: 11

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



GEDULDSSPIEL Noch nicht mal der Diablo-2-Internet-Betatest ist angelaufen.

TOP 10 DEUTSCHLAND

- AGE OF EMPIRES 2
- GOLD GAMES 4
- SWAT 3
- PLANESCAPE: TORMENT
- TOMB RAIDER 4
- RTL SKISPRINGEN
- PLANZZZ
- PLAY THE GAMES VOL. 2
- INDIANA JONES UND TURM VON BABEL
- IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL

TOP 10 UK

- CHAMPIONSHIP MANAGER 99
- AGE OF EMPIRES 2
- IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
- TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION
- THEME PARK WORLD
- PLANESCAPE TORMENT
- HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
- COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
- UNREAL TOURNAMENT
- FIFA 2000

TOP 10 USA

- ROLLERCOASTER TYCOON
- WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
- AGE OF EMPIRES 2
- ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
- IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
- RAINBOW SIX GOLD EDITION
- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
- DEER HUNTER 3
- COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN
- HALF-LIFE

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiel des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

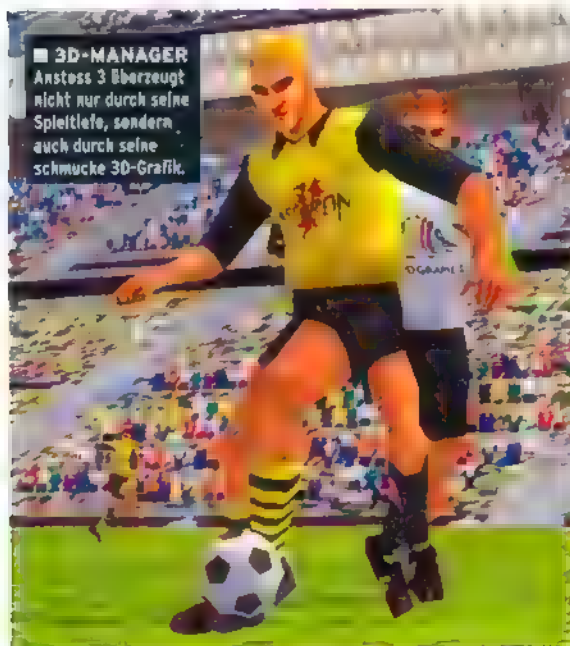
Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80

Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an:
www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im Februar

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



Veröffentlichungen des Monats

- Do 10.2.** Mit den **SIMS** steigt die Lust am Voyeurismus wieder an.
- Do 10.2.** Zahlen, Bälle & Rasen: Der Pfiff zum **ANSTOSS 3** ertönt.
- Fr 11.2.** Mit **IMPERIUM GALACTICA 2** ab heute durchs Vakuum.
- Fr 11.2.** Wunder gibt es immer wieder: **AGE OF WONDERS 2**.
- Mo 14.2.** Zum Zähneausbeißen: **DRACULA** steigt aus dem Sarg.
- Fr 10.2.** Mangawahn: Ab heute gibt's **FINAL FANTASY B**.
- Do 24.2.** Flieger, grüß mir die Sonne, und kauf' auf dem Weg: **F/A-18**.
- Do 24.2.** Eine Art „Diablo light“ bietet das finstere **NOX**.
- Do 24.2.** Ökologisch Bewusste fahren **SUPERBIKE 2000** nur am PC.
- Do 24.2.** Tiger Woods **PGA TOUR 2000** verspricht Golfspaß.
- Do 24.2.** Nachgebessert: **ULTIMA 9** kommt in der deutschen Version.

Veranstaltungen und Termine

- Do 3.2.** Die **SPIELWARENMESSE** in Nürnberg öffnet ihre Pforten.
- Do 24.2.** Dann auf die **CEBIT 2000** zur aktuellen Hardware-Sichtung.
- Do 24.2.** Buch durchs Fenster: **MS WINDOWS 2000** erscheint.

Abenteuer

Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Anachronox	Mai 2000
Arcatera	März 2000
Baldur's Gate 2	August 2000
Dark Project 2: The Metal Age	März 2000
Deus Ex	März 2000
Diablo 2	März 2000
Galleon	4. Quartal 2000
Gothic	März 2000
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	2. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	2. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
The longest Journey	März 2000
The Neverending Story	2. Quartal 2000
Vampire	März 2000

Sport & Rennspiele

Box Champions 2000	1. Quartal 2000
Championship Motocross...	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2...	2. Quartal 2000
F1 2000	März 2000
F1 World Grand Prix	März 2000
Grand Prix 3	3. Quartal 2000
Need for Speed: Porsche	März 2000
No Fear Downhill: Mountain Biking	1. Quartal 2000
Prince Naseem Boxing	1. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	2. Quartal 2000
LEFA 2000	März 2000
World Sports Cars	1. Quartal 2000

Simulation

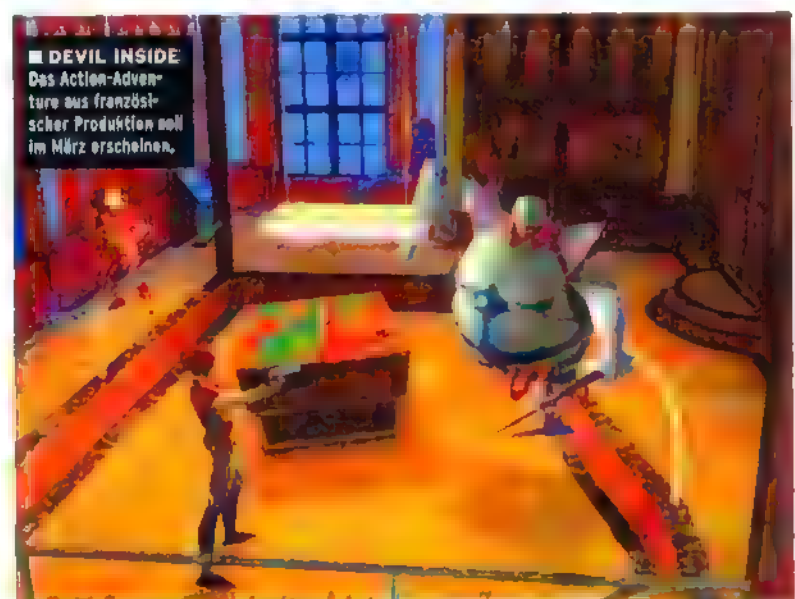
B17 Flying Fortress 2	1. Quartal 2000
Comanche 4	1. Quartal 2000
Crimson Skies	2. Quartal 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	2. Quartal 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
Gunship 3	1. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Apri. 2000
Starlancer	3. Quartal 2000

Strategie

Anno 1503	4. Quartal 2000
Battle Isle 4	3. Quartal 2000
Black & White	1. Quartal 2000
Dark Reign 2	März 2000
Der Clou 2	März 2000
Der Verkehrsgigant	Februar 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Firestorm	1. Quartal 2000
Force Commander	März 2000
Ground Control	1. Quartal 2000
JA 2: Unfinished Business	1. Quartal 2000
Metal Fatigue	März 2000
Star Trek: Armada	2. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	4. Quartal 2000
Sudden Strike	Februar 2000
The Sims	Februar 2000
WarCraft 3	4. Quartal 2000

Action

C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Croc 2	März 2000
Dakarna	1. Quartal 2000
Deep Fighter	2. Quartal 2000
Devil Inside	März 2000
Dino Crisis	Mai 2000
Evoiva	April 2000
Giants	September 2000
Halo	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ma. 2000
KISS Psycho Circus	Jun. 2000
Loose Cannon	1. Quartal 2000
Max Payne	Oktober 2000
MDK 2	Mai 2000
Obi-Wan	2. Quartal 2000
Oni	Jun. 2000
...	2. Quartal 2000
Soldier of Fortune	1. Quartal 2000
Star Trek: Voyager	1. Quartal 2000
Tachyon	März 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Turrican 3D	April 2000



Auf eigene Gefahr



■ PSSST! HEY DU...
WILST DU ein
importiertes
Spiel kaufen?
Garantiert ohne
Bugs, ganz
verheißt!

Ultima Ascension macht es deutlich: Käufer von U.S.-Importen gehen unter Umständen ein größeres Risiko ein, als ihnen bewusst ist. Umtausch, Support und Updates sind für importierte Spiele alles andere als selbstverständlich.

In den Kindertagen der PC-Spiele war die Welt noch in Ordnung: Sämtliche Software lief in englischer Sprache, deutsche Versionen gab es, wenn überhaupt, nur äußerst selten. Wer nicht über die nötigen Fremdsprachenkenntnisse verfügte, musste zwangsläufig mit dem Wörterbuch auf dem Schoß spielen, wollte er der Handlung in textlastigen Programmen folgen.

Seit aber jedes größere Spiel für den heimischen Markt lokalisiert (übersetzt) wird, sieht die Sache etwas anders aus. Da die Übersetzung der Software oft sehr zeitaufwendig ist, müssen deutsche Spieler in Einzelfällen länger auf die Objekte ihrer Begierde warten als ein amerikanischer Käufer. Darüber hinaus nimmt der deutsche Markt für einige Spiele aufgrund drohender Indizierungsfahrer natürlich eine Sonderstellung ein. Viele Hersteller und Distributoren müssen schließlich und ergreifend auf eine entschärfte deutsche Version warten, da indizierte Ware weder beworben noch in den Charts geführt werden darf.

Activision zum Thema Graumimporte

Aufgrund der oft indizierungsgefährdeten Produkte hatte Activisions deutsche Niederlassung in der Vergangenheit mehr Probleme mit grau importierter Ware als andere Hersteller

FC Games: Wie sieht Ihre Firmenpolitik zum Thema Graumimporte aus?

Wilding: Grundsätzlich untersagen wir den Händlern den Import von U.S.-Versionen. Allerdings können die Händler seit neuestem Originalversionen direkt von uns beziehen. Für den Kunden ein klarer Vorteil, da die Händler diese Spiele wesentlich günstiger anbieten können als Graumimporte. Wir bevorzugen also die Spieler nicht. Wer eine „ungeschnittene“ Version haben will, bekommt sie.

PCG: Wie ist es mit Support für U.S.-Spiele?

Wilding: Eigentlich sind unsere Mitarbeiter nicht für die U.S.-Versionen trainiert, helfen aber weiter, wenn sie eine Lösung für ein bestimmtes Problem kennen. Patches und Updates veröffentlichen wir sowohl für deutsche als auch für englische Spiele. Diesen Service bieten wir auf unserer Homepage an. Spieler

ohne Internet-Zugang finden die Dateien auf den CD-Roms der Spielemagazine.

PCG: Wie stehen Sie zu der Politik anderer Firmen, die grundsätzlich den Import verbieten möchten oder ihren Kunden den Support verweigern?

Wilding: Grundsätzlich kann ich das nachvollziehen. Einem deutschen Unternehmen kann durch Graumimporte ein Haufen Geld durch die Lappen gehen, schließlich wird dieser Umsatz ja der ausländischen Niederlassung gutgeschrieben. Ich denke allerdings nicht, dass man den Spielern vorschreiben sollte, was sie spielen dürfen und was nicht.

PCG: Gab es in letzter Zeit ein Spiel von Activision, dessen U.S.-Version Spieler vor Probleme stellte?

Wilding: Battlezone 2 hatte große Probleme mit deutschen Betriebssystemen. Die Kunden riefen bei uns an und wollten Hilfe. Da konnten wir natürlich

■ **MARKUS WILDING**
ist Produkt Manager
bei Activision
Deutschland.



nicht viel machen, da diese Version nie auf deutschen PCs getestet wurde. Schließlich hat Activision U.S.A. eine für unseren Markt optimierte Variante produziert, nämlich die lokale erste Fassung.

PCG: Wie sieht Ihre rechtliche Handhabung gegen Händler aus, die sich nicht an die Importregelung halten?

Wilding: Ehrlich gesagt, weiß ich das nicht so genau. Bei Quake 2 jedenfalls hat das System funktioniert. Die allermeisten Händler haben sich an unsere Regelung gehalten und die Originalversionen von uns bezogen. Folglich gab es gar keinen Grund, rechtliche Schritte zu ergreifen.

Kein Wunder also, dass besonders fanatische Spieler sich schon vor dem Erscheinen der deutschen Version die Software per Internetbestellung oder über einen Importhändler als Originalversion besorgen.

Den zeitlichen Vorsprung, den diese Grauimporte bieten, gibt es natürlich nicht umsonst. Zunächst einmal kosten importierte Spiele in den meisten Fällen deutlich mehr als solche, die über den offiziellen Vertriebsweg in die Regale der Händler gelangen. Porto, Verpackung und Zoll schlagen hier zu Buche, und so wandern für die neuesten Titel locker 120 Mark über die Ladentheke.

Wer in den sauren Apfel beißt und den Importzuschlag berappt, dem stehen aber womöglich die ärgsten Schwierigkeiten noch bevor: Wer ist beispielsweise für den Umtausch defekter CDs zuständig, und an wen wendet sich der Spieler für den Support? Zwar sind sich die meisten Hersteller grundsätzlich einig, dass unbürokratische Hilfe wesentlich zur Kundenbindung beiträgt. In der Praxis allerdings verweigern einige deutsche Niederlassungen den Besitzern von Grauimporten die Unterstützung. Allen gelassenen Spielern bleibt also nichts anderes übrig, als ihr Glück bei den amerikanischen Hotlines zu versuchen, eine Strategie, die unter Umständen viel Zeit und Telefongebühren kostet.

Ultima Ascension bietet hierfür das beste Beispiel. Obwohl das Spiel in Amerika schon seit längerem erhältlich ist, müssen deutsche Avatare noch immer auf eine teutonisierte Fassung des Fantasy-Epos warten. Hauptgrund hierfür ist neben der zeitaufwendigen Übersetzung wohl die Tatsache, dass der langerwartete Knaller in der U.S.-Version nur auf absoluten High-End-PCs akzeptabel läuft, und zudem Probleme mit bestimmten Grafikkarten hat. Diese Mängel werden wie üblich durch immer neue Patches und Updates beseitigt. Diesen Prozess, werden sich Käufer der übersetzten Version sparen können, EA hofft bis zum deutschen Release die meisten Bugs aufzuspüren.

Wer sich zum Kauf der U.S.-Fassung entschließt, darf sich nicht auf Electronic Arts' Hilfe verlassen. Die deutsche Niederlassung leistet nur für die übersetzte Version Support. Die Rettung kommt entweder aus dem Internet oder von den CD-ROMs der Fachzeitschriften. Sicher ist in jedem Fall, dass auch in Zukunft amerikanische Software in Deutschland erhältlich sein wird, ob offiziell oder als Grauimport. Fragt sich nur, ob es sich für den Durchschnittsspieler wirklich lohnt, nicht auf eine übersetzte und

Nachgefragt bei EA

Ultima Ascension sei Dank ist für EA das Thema Grauimporte gerade topaktuell. Wie sieht der Service für Spieler der U.S.-Version aus?

PC Games: Was ist Ihre Firmenpolitik zum Thema Grauimporte?

Trennheuser: EA Deutschland hat die Aufgabe, Spiele auf den deutschen Markt zu bringen, die einerseits den hohen Qualitätsansprüchen (Übersetzung) genügen und zum anderen dafür Sorge zu tragen, dass die Spielinhalte auch den gesetzlichen und moralisch-ethischen Vorstellungen in Deutschland entsprechen. Spiele, die als Grauimporte nach Deutschland kommen, sind schlichtweg nicht für den deutschen Markt gedacht, und deshalb distanzieren wir uns auch davon.

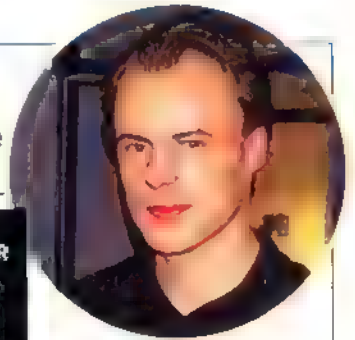
PCG: Zum Thema *Ultima 9*: Welche Unterstützung können Besitzer der U.S.-Version von EA Deutschland erwarten?

Trennheuser: Wir können deshalb für Importversionen von *Ultima Ascension* keinen Support leisten. Wir vertreten hier lediglich die deutsche Version von *Ultima 9*. Außerdem wollen wir natürlich unsere Kunden dazu bringen, deutsche Spiele zu kaufen, da wir viel Geld in unsere Lokalisationen stecken und somit erstklassige Resultate erzielen.

PCG: Was aber tue ich, wenn ich mir trotz allem eine U.S.-Version besorgt habe, und Patches oder Bugfixes brauche?

Trennheuser: Entweder sollten man sich an den Importhändler wenden, oder versuchen Original direkt zu kon-

MARC TRENNHEUSER
arbeitet als
PR Manager bei
Electronic Arts
Deutschland.



taktieren. Normalerweise helfen die amerikanischen Kollegen auch im Ausland registrierten Spielern weiter.

PCG: Aus den unterschiedlichsten Gründen bevorzugen viele Spieler die amerikanischen Originale. Werden Sie irgendwann neben den übersetzten Fassungen auch die U.S.-Versionen anbieten?

Trennheuser: Solange sich die deutsche und die US-Fassung nur durch die Sprache unterscheiden, ist dies sicherlich ein sinnvoller Service. Sind jedoch aus Gründen des Jugendschutzes Änderungen in der Software notwendig, funktioniert das leider nicht. Gott sei Dank hat EA bislang kaum derartige Produkte im Sortiment.

PCG: Ein Satz an die Leser: Warum sollten sie statt Grauimporten die lokalisierten Versionen von EA Deutschland kaufen?

Trennheuser: Wer im Englischen absoolut fit ist, hat sicher keinen Nachteil, wenn er ein Original spielt. Für mich persönlich allerdings ist der Spielspaß höher, wenn ich dank einer professionellen Umsetzung der Handlung in meiner Muttersprache folgen kann.

„Grauimporte sind nicht für den deutschen Markt gedacht. Deshalb können wir für solche Spiele auch keinerlei Support leisten“

Marc Trennheuser,
EA Deutschland

von der USK geprüfte Fassung zu warten. Stressfreier und kostengünstiger ist diese Lösung allemal, und in den allermeisten Fällen müssen Sie noch nicht einmal viel länger auf die Spiele warten als Kunden in den U.S.A.

Sollten Sie sich doch für den Grauimport entscheiden, müssen Sie sich allerdings im Klaren sein, dass

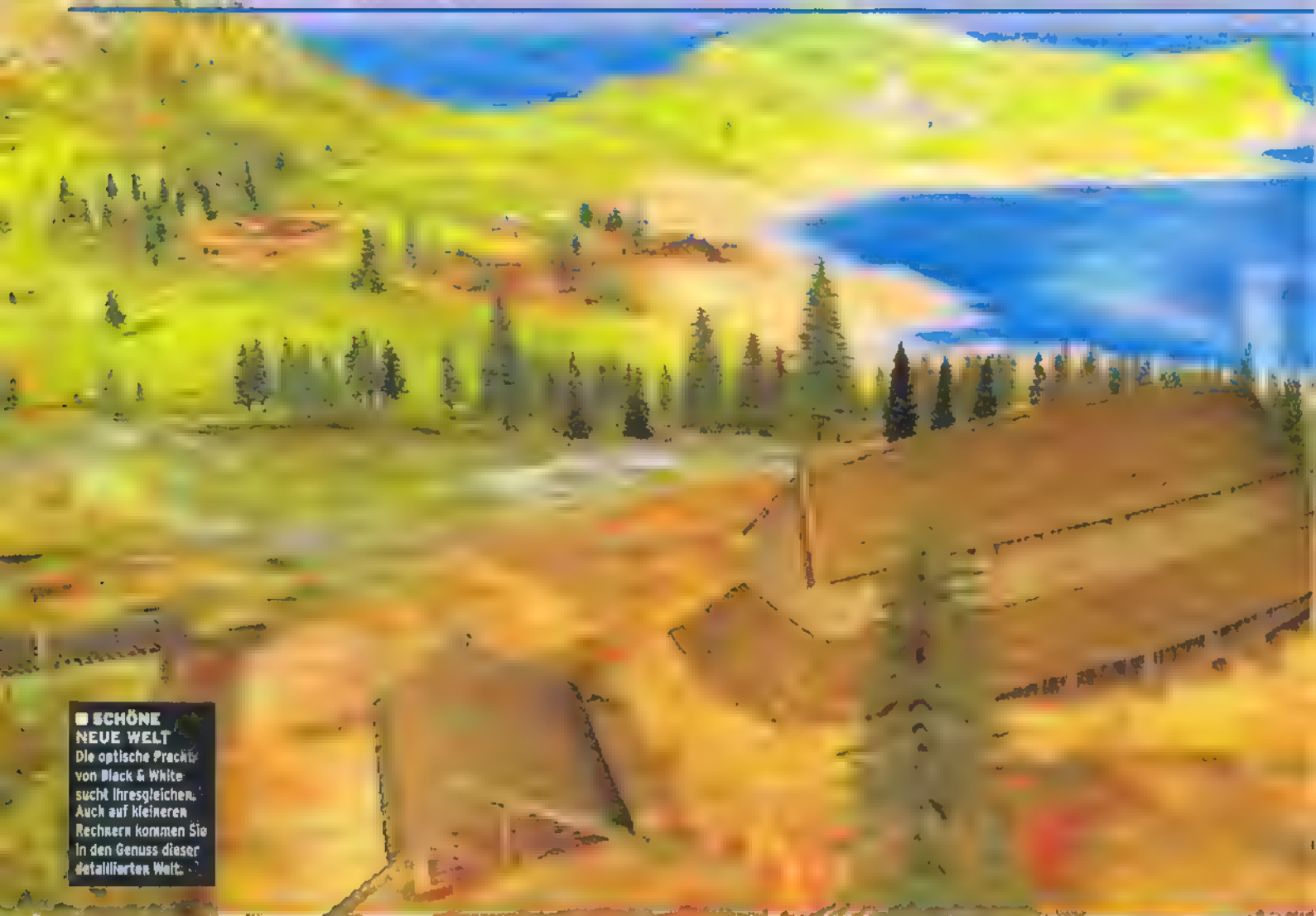
Sie beim Kauf dieser Produkte möglicherweise auf eine ganze Reihe von Dienstleistungen verzichten.

Am besten sollten Sie sich noch vor dem Kauf beim Händler oder direkt beim Hersteller erkundigen, ob Sie bei Problemen mit Unterstützung durch den deutschen Kundendienst rechnen können.

Sascha Gliss



VERSTÄNDIGUNGSPROBLEM Käufer der Importversion hatten mit *Battle Zone 2* arge Probleme. Das Spiel lief auf deutschen Betriebssystemen nicht einwandfrei.



■ **SCHÖNE NEUE WELT**
Die optische Pracht von Black & White sucht ihresgleichen. Auch auf kleineren Rechnern kommen Sie in den Genuss dieser detaillierten Welt.

Das beste Spiel aller Zeiten?

Black & White

Die Welt der Spiele

Über die neueste Version von Lionhead

■ ENTWICKLER: Lionhead Studios ■ VERTRIEB: Electronic Arts ■ VORAUSGESETZTER ERSCHEINUNGSTERMIN: Juni 2000 ■ SONSTIGES: Genialer Genremix mit Tiefgang und simpler Bedienung



Was unterscheidet Black & White von anderen Spielen?

So viel, dass wir nicht alle zählen können.

Wie wäre es mit ein paar Einzelheiten?

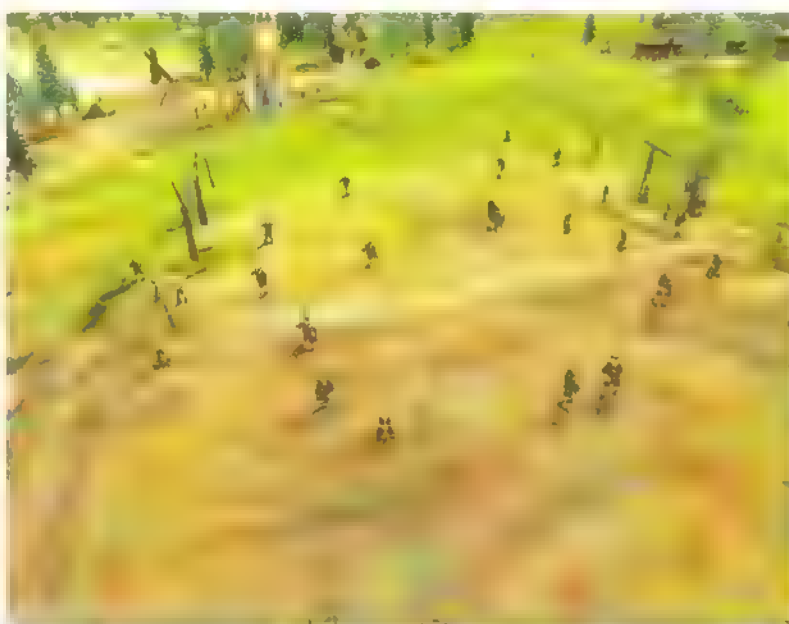
Also: Eine vollständig simulierte Welt, komplexe Physik, innovative Bedienung, geniale Grafik, nicht-lineare Handlung, Tamagotchi-Feeling und vieles mehr.

Klingt aufwendig. Also nix für meine Mittagspause?

Doch, denn ob Sie nur zehn Minuten oder zwei Stunden spielen, ist für den Spieler auf jeden Fall gleich. Sie halten nicht auf die Tastatur!

Eines steht fest: **Black & White** ist das komplexeste Spiel aller Zeiten. Gleichzeitig ist es aber auch so leicht zugänglich, dass jedermann innerhalb von wenigen Minuten alle Funktionen beherrscht. Wir sagen Ihnen, was Sie von Molyneux' Meisterwerk erwarten können.

Ist es ein Strategiespiel? Ist es eine Simulation? Oder ist es ein Rollenspiel? Eigentlich hat **Black & White** von allem etwas und ist somit etwas völlig Neues. Ihre Aufgabe als Gott ist es, Ihre Welt zu beherrschen. Wie Sie das tun und wie das Ergebnis aussehen wird, hängt allein von Ihrer Spielweise ab. Die Entwickler Lionhead Studios haben eine vollständig simulierte Welt entwickelt, von der die Handlung des Spiels ebenso bestimmt wird wie von Ihren Aktionen. Auf gut Deutsch: Es gibt keine festen Missionen und keine lineare Handlung. Da **Black & White** so unglaublich komplex



BAULEN VOR NOCH EIN TOR Haben Ihre Untertanen genug von der harten Feldarbeit, wagen sie eine Partie Fußball. Ein strenger Gott kann ihnen das natürlich schnell wieder austreiben.



KEINE ANGST VOM BÖSEN WOLF Die Kreaturen ahmen ihre Handlungen nach.

und Böse noch nicht kennen, denkt es sich nichts dabei und wird daher solange weiter Menschen verspeisen, wie Sie es zulassen. Mit ein paar gezielten Schlägen machen Sie dem jungen Wesen klar, dass Sie das Füttern Ihrer Untertanen nicht witzig finden, wodurch die Kreatur lernt, dass eben jene Handlung falsch und böse ist. Finden Sie es dagegen vollkommen richtig, dass Ihr Schützling Menschen vernascht, streicheln Sie ihn nach jedem Festmahl, um ihn zu loben und ihn in seinem Handeln zu bestärken.

Doch nicht nur diese direkten Handlungen beeinflussen das heranwachsende Wesen, sondern auch, wie Sie mit der Welt und ihren Einwohnern umgehen. Dadurch lernt es beispielsweise, mit Steinen zu werfen, Zaubersprüche einzusetzen oder sich Nahrung von Bäumen zu holen. All das geschieht nicht auf einen Schlag, sondern nach und nach. Die Auswirkungen sehen Sie direkt an den Veränderungen in der Landschaft. Sind Sie ein gutmütiger, gerechter Gott, wird die Welt heller, hat freundlichere Farben, vielleicht sogar einen romantischen Regenbogen. Als böser Tyrann blicken Sie auf einen Kontinent, der in ein düsteres Licht getaucht ist und auf dem die Untertanen vor Angst lieber mehr arbeiten als Fußball zu spielen oder sich zu lieben. Da jeder Spieler mit seinem eigenen Charakter den Verlauf beeinflusst, wird jedes Spiel anders verlaufen. Bemerkenswert ist, dass man im Einzelspieler-Modus nicht wirklich verlieren kann. Selbst wenn man seine Untertanen völlig vernachlässigt, werden diese nicht aussterben, da sie sich dann eben selbst um ihr Überleben kümmern. Allerdings verlieren sie dadurch den Glauben an Sie, so dass Sie nicht

mehr angebetet werden. Die Folge: Sie haben weniger Mana und weniger Einfluss auf die Welt, weswegen Sie nie alle Details des Spiels kennen lernen werden. Ob Sie als guter, böser oder neutraler Gott agieren, wirkt sich nicht auf die Spielänge oder den Schwierigkeitsgrad aus, versichert Peter Molyneux. „Alle werden die gleichen Chancen haben, nur das Spielerlebnis wird unterschiedlich sein“, verspricht er. Dazu mehr auf den folgenden Seiten.

Peter Molyneux ist enorm stolz auf die Leistung seines Teams, dieses Konzept umzusetzen: „Seit rund zwei Jahren spielen wir Testversionen und analysieren, ob sich der Charakter des Spielers wirklich auswirkt. Am deutlichsten sieht man das bei den Kreaturen. Einer unserer Programmierer ist ein sehr stiller, introvertierter Typ und genauso verhält sich auch sein Geschöpf. Ich bin dagegen der grausame Herrscher, und so sieht auch meine Welt aus. Die ist ganz schön düster!“ *Black & White* zeigt das durch die langsame Veränderung der Welt. Böse Kreaturen erhalten schrittweise eine dunklere Hautfarbe, größere Zähne, längere Krallen und eine aggressivere Körperhaltung. Das Geschöpf eines guten Gottes ist dagegen heller, bewegt sich anmutiger und sieht lebenswerter aus. Sogar die Musik und die Geräusche ändern sich, abhängig von der Moral des jeweiligen Gottes, und wechseln von sanft-harmonisch bis schräg-bedrohlich. Da ein Wesen ständig von Ihnen dazulernt, ist es ein Heldenspaß, zu beobachten, wie es zum Beispiel im Winter mit Schneebällen wirft, zur Musik einer beliebigen CD aus Ihrer Musiksammlung tanzt, Zaubersprüche übt oder mit den Dorfbewohnern Fußball spielt. *Black & White* ist für Einzelspieler genauso fesselnd wie für „Götter“, die gerne im Netzwerk oder Internet mit anderen Personen spielen wollen. Über die Mehrspieler-Komponente von *Black & White* sowie die Erweiterungen, die Lionhead nach der Veröffentlichung des Spiels kostenlos zur Verfügung stellen will, erfahren Sie alles in der nächsten Ausgabe von PC Games.

Forian Stangl



DIE WÜSTE LEBT Lionhead plant, neun verschiedene Landschaftstypen zu entwerfen.

und vielschichtig ist, haben wir diese Vorschau aufgeteilt, da sich das Spiel unmöglich auf ein paar Seiten ausreichend erklären lässt. Auf dieser Doppelseite erfahren Sie daher mehr über den groben Ablauf des Spiels. Auf den folgenden Seiten lesen Sie alles über die Steuerung und die Möglichkeiten, die Spielwelt zu erforschen, bevor wir Ihnen auf den letzten drei Seiten erklären, warum die Moral und die Kreaturen so wichtige Rollen in *Black & White* spielen.

Eines der wesentlichen Elemente ist das Erforschen und Entdecken der Welt. So gut wie alle Objekte, vom Baum bis zum Menschen, können von Ihnen benutzt und manipuliert werden. Das gilt vor allem für die Kreaturen, die Sie in *Black & White* finden. Aus einem harmlosen Pferd kann ein fürchterliches Monster werden, aus einem Wolf dagegen ein edles Geschöpf mit einer engelsgleichen Aura. Wie sich diese Wesen entwickeln, hängt allein von Ihnen ab. Stellen Sie sich die Kreaturen als Kleinkinder vor, die von Ihnen lernen. Zum einen dadurch, dass Sie ihnen direkt zeigen, was Sie als Gut oder Böse empfinden. Zum Beispiel frisst Ihr junges Geschöpf einen Menschen, weil es hungrig ist. Da Kinder so etwas wie Gut



Erforschen und Entdecken

Sogar online nicht nur zu spielen – können Sie sich stundenlang mit der komplexen Welt von *Black & White* beschäftigen.

QUICKIE

Was heißt Erforschen und Entdecken?

Sie dürfen so gut wie alles in der Welt manipulieren. Bäume ausreißen, Steine werfen, Gewitter herauf beschwören, ihre Schlitzlinge verkuppeln oder ihnen einen Ball zum Fußballspielen geben.

WAS KANN ICH DA MIT?

Mit dem Physiksystem lassen sich lustige Dinge anstellen. So kann man Felsen einen Abhang herunterrutschen lassen – oder einen Dorfbewohner, wenn man ein böser Gott, sein will.

Und was kann ich dabei entdecken?

Jede Ihrer Taten wird vom Spiel analysiert und umgesetzt. Sind Sie böse, wird die Welt düsterer, die Bewohner arbeiten härter und so weiter.



DIE HAND GOTTES Mit der mausgesteuerten Hand ziehen Sie sich durch die Welt, nehmen Objekte auf und benutzen Zaubersprüche.



STURM UND DRANG Aus dem Gewitterzauber kann dieser verheerende Tornado entstehen, wenn Sie das entsprechende Symbol kennen.

Sie kommen als Gott auf eine fremde Welt – was tun? Am besten, Sie erforschen erst einmal in Ruhe die Umgebung und probieren aus, was sich mit Bäumen, Felsen und Einwohnern so anstellen lässt. Bis Sie alles herausgefunden haben, können Stunden vergehen.

Black & White ist auf keinen Fall mit anderen Strategiespielen vergleichbar. Die Welt basiert nämlich nicht auf Ereignissen, die ausgelöst werden, sobald der Spieler eine bestimmte Stelle auf der Karte erreicht. Vielmehr simuliert Lionhead einen lebendigen Kontinent mit intelligenten Bewohnern, die auch ohne Ihren Einfluss leben. Ihre Aktionen lösen daher

nicht nacheinander bestimmte Ereignisse aus, sondern verändern die Rahmenbedingungen der Simulation, was wiederum neue Vorfälle verursacht. Um das komplexe, aber nicht abschreckend komplizierte System zu durchschauen, dürfen Sie einfach die Gegend nach Herzenslust erkunden. Zu Beginn des Spiels gibt es keinen Zeit- und Handlungsdruck, sondern die Möglichkeit, sich in aller Ruhe mit der Steuerung und der Spielphysik vertraut zu machen. Götter brauchen bekanntlich keine Menüs oder Buttons, mit denen sie ein Spiel steuern. Daher haben Sie in *Black & White* nur eine göttliche Hand, mit der Sie alles manipulieren und sich bewegen. Gesteuert wird mit der Maus, indem Sie einfach

auf eine Stelle in der Landschaft klicken und sich dann dort hinziehen oder wegdrücken. Genauso drehen Sie sich auch, oder Sie klicken einfach doppelt auf eine Stelle und schon rasen Sie an den gewünschten Ort. Die Objekte nehmen Sie genauso einfach auf: Einfach die Hand darüber halten und anwählen, egal, ob es sich dabei um einen Menschen, Baum, Felsen oder Zauberspruch handelt. Alle Objekte unterliegen einem physikalischen System, das für realistische Schwerkraft sorgt und Felsbrocken über den Boden kullern lässt oder einen brennenden Baum im Wasser löscht.

Wozu man das braucht, fragen Sie sich? Ganz einfach: Ihr Gegner könn-

ZUCKERBROT UND PEITSCHEN

Sie können mit Ihren Untertanen tun und lassen, was Sie wollen. Schenken Sie ihnen Essen oder strafen Sie die Leute mit Blitz und Donner.



te mit einem Feuerball einen Baum entzünden und ihn auf Ihre Walder werfen, die dann zu brennen anfangen. Ohne Wälder gibt es aber weniger Nahrung und Baumaterial für Ihre Untertanen, also sollten Sie schleunigst den Brand löschen. Ähnliche Möglichkeiten gibt es für so gut wie alles, was Sie im Spiel finden. Nur Ihre Fantasie scheint dem Machbaren Grenzen zu setzen. Ihre Untertanen locken Sie mit einem sachten Klopfen auf ein Haus ins Freie. Wenn Sie diese dann packen und vor ein paar Steine stellen, werden sie damit beginnen, aus den Felsen Material für neue Häuser klopfen. Alle Einwohner der Welt gehen ständig ihren gewohnten Tätigkeiten nach: Sie sammeln Nahrung, spielen Fußball, schmeißen rauschende Dorffeste, bauen Ihnen einen Tempel, gehen Fischen oder kommen zu Ihrer Zitadelle, um Sie anzubeten. Beten die Jünger nicht oft genug, läuten Sie die Glocke auf dem Dorfplatz, worauf die Menschen sofort zu Ihrer Zitadelle strömen und Sie anhimmeln.

Die Huldigungen bringen Ihnen das Mana für die Zaubersprüche, die Sie im Lauf des Spiels erhalten und ständig verstärken. Die Zauber sind aber nicht einfach in den Varianten Feuerball Nummer 2 oder Blitz Variante 3 erhältlich, sondern müssen mit Hilfe von magischen Symbolen aufgepäpelt werden. Beispiel: Ein simpler Feuerball schreckt den Gegner nur kurz. Malen Sie aber mit der Hand vorher ein Pentagramm auf den Boden, werden aus einem Ball fünf viel stärkere. Diese Symbole können Sie entweder selbst herausfinden oder Sie erhören die Gebete Ihrer Untertanen und erhalten dann vielleicht als Belohnung einen Hinweis oder sogar einen neuen Zauberspruch. Der stärkste Spruch wird durch ein besonders schwieriges Symbol aktiviert – der Unterschrift von Molyneux. „Das habe ich nur eingebaut, um zu verhindern, dass ich im Mehrspielermodus verliere“, gesteht der Lionhead-Chef lachend.



NACHT SIND ALLE TIERE CHAU Tag und Nacht wechseln genauso wie die Jahreszeiten. Schnee und Regen sind selbstverständlich.



DAS PARADIES AUF ERDEN So schön kann eine Welt sein, wenn sie von einem lieben Gott beherrscht wird. Wer vor Grausamkeiten nicht zurückschreckt, wird erleben, wie das Land immer düsterer und abweisender wird.



Um herauszufinden, wie die Stimmung Ihrer Schützlinge ist, flitzen Sie einfach ganz nahe an den Boden heran und beobachten sie. Ist die Kornkammer gut gefüllt, haben die kleinen Geschöpfe mehr Zeit für Romanzen oder andere Freizeitaktivitäten. Wollen Sie der Natur auf die Sprünge helfen, packen Sie einfach ein Männchen und stellen es neben eine Frau. Haben die beiden keine dringenderen Probleme, verschwinden Sie in einer Hütte und ... äh ... sorgen für Nachwuchs, der dann langsam heranwächst. Je mehr Untertanen Sie haben, desto größer wird Ihr Einflussbereich, der irgendwann an ein neues Dorf heranreicht. Dort finden Sie ein neues der insgesamt neun Völker, das Sie ebenfalls bekehren sollten. Je-

der Stamm hat besondere Fähigkeiten und Zaubersprüche, die Sie durch das Erhöhen der Gebete erhalten können. Bis Sie allerdings so weit kommen, wollen bestimmte Aufgaben erfüllt werden. Beispiel: Um Ihre erste Kreatur (gewissermaßen Ihren Vertreter auf Erden) zu finden, müssen Sie eine von Felsen versperrte Schlucht frei räumen. Entweder entdecken Sie den Zugang selbst oder Sie bemerken, dass Ihre Untertanen immer wieder vor der Sperre stehen und auf sie deuten, um Ihnen einen Hinweis zu geben. Sollten Sie wirklich nicht weiterkommen, helfen Ihnen Ihre beiden Ratgeber – Engelchen und Teufelchen – mit moralisch völlig unterschiedlichen Vorschlägen weiter.

Forian Stangl



ES WERDE LICHT Spektakuläre Grafikeffekte sind für Lionhead selbstverständlich. Hier zaubert ein Gott gerade einen Heilspruch für sein angeschlagenes Dorf.

Jenseits von gut und böse

Mora spielt eine wichtige Rolle in Black & White. Sie bestimmen als Gott der Welt, was richtig

GRÜCKE

Gibt es eine Geschichte in Black & White?

Ja, aber die schreiben Sie selbst!

Wie bitte?

Sie sind doch Gott! Also bestimmen Sie mit Ihren Handlungen den Verlauf der Geschichte.

Und was soll das mit gut und böse sein?

Das Spiel wertet Ihre Aktionen nach moralischen Gesichtspunkten aus. Dadurch wird das Spiel nicht schwerer oder leichter, sondern alle Elemente der Welt ändern sich entsprechend.

Gibt es ein Spielziel?

Sie können Black & White stundenlang alleine spielen, doch Ziel ist es, Ihre Kreatur im Mehrspielermodus gegen andere antreten zu lassen.

Das Missionsdesign ist so ungewöhnlich, dass es eigentlich gar keine echten Missionen gibt. Der Spieler kann vielmehr als Gott die Gebete seiner Schützlinge erhören oder sie ignorieren. Dadurch ergibt sich auch die Handlung des Spiels.

Black & White kennt keine Missionen im klassischen Sinn. Es gibt auch keinen festen Ablauf oder verzweigte Handlungsstränge. Der Trick ist, dass Peter Molyneux und sein Team dem Spieler alle Freiheiten lassen, den Verlauf des Spiels selbst zu bestimmen, um das Gefühl, ein Gott zu sein, zu verstärken. In der Praxis funk-

tiert das folgendermaßen: Einer Familie läuft ein kleiner Junge weg, der dann nicht mehr nach Hause findet und völlig erschöpft irgendwo in der Wildnis liegt. Seine Mutter betet zu Ihnen, ihr zu helfen, was Sie anhand einer von der 3D-Engine gezeigten Animation sehen. Jetzt müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ihr helfen wollen, den Jungen zu suchen und ihn zu heilen, damit er nach Hause laufen kann. Oder Sie packen die Frau und werfen sie ins Wasser, um den Dorfbewohnern klarzumachen, dass ihr Gott nicht mit solchen Lappalien belästigt werden will. Was auch immer Sie tun, es wird entweder die Furcht

oder den Glauben Ihrer Untertanen steigern. Durch Ihre Entscheidung wird aber nicht einfach ein Schalter umgelegt, der dann dem Programm sagt: „Der Spieler ist böse, also haben die Einwohner jetzt Angst vor ihm.“ Vielmehr trägt es dazu bei, allmählich ein Porträt des Spielers anzufertigen, das sich im Verhalten der Einwohner, der Landschaft und Ihrer Kreatur widerspiegelt. Eine klare Trennung von Schwarz und Weiß, Gut und Böse gibt es aber nicht. Lionhead will Ihnen nicht vorschreiben, was moralisch verwerflich ist und was nicht. Das bestimmen alleine Sie in Ihrem Spiel. Noch ein Beispiel: Ein gut





WEIBLICH, LEDIG, BUNT SUCHT Diese hochgewachsene Schildkröte besitzt offensichtlich einen besonders guten Charakter.



KUH IM KORB Ihre Kreaturen erregen immer viel Aufsehen bei den Dorfbewohnern, bis sich diese irgendwann an den Anblick gewöhnt haben. Angst haben sie zunächst keine.



**MORPHENDE
LANDSCHAFT**
Mit jedem Inter-Taking
verändert sich die
Umgebung ein klein
wenig. Ihre Definition
von Moral gibt die
Richtung vor.

**Um Ihr Geschöpf
für Kämpfe zu
rüsten, können
Sie ihm zeigen,
wie es mit Fels-
brocken wirft
oder Zaubers-
prüche benutzt.**

genährtes Bauernpaar besitzt viele Kühe, die anderen Dorfbewohner dagegen hungern. Sie können nun sagen: „Was interessiert das mich? Sollen sie halt mehr Getreide futtern!“ Das macht die Dorfbewohner nicht glücklich, aber sie werden überleben. Oder Sie denken sich: „Skandal! Den Bauern reiße ich den Zaun ein, damit die Kühe frei herumlaufen können!“ Oder Sie bestrafen die Dorfbewohner, weil deren Kinder einfach Kühe klauen, was den Bauern natürlich gar nicht gefällt. Wie gesagt: Das alleine ändert nicht den Spielverlauf. Es ist vielmehr die Summe Ihrer Taten, die in Ihrem Volk ein Bild von Ihnen entstehen lässt. Es ist auch nicht entscheidend, in welcher Reihenfolge und ob Sie überhaupt die Aufträge Ihrer Untertanen akzeptieren. Manchmal kann es den weiteren Spielverlauf positiv beeinflussen, wenn Sie sich frühzeitig um bestimmte Dinge kümmern, doch in den meisten Fällen dürfen Sie nach Belieben schalten und walten.

Am leichtesten erkennbar ist Ihr persönlicher Charakter in der Entwicklung Ihrer Kreatur, von der Sie immer nur eine haben dürfen. In den ersten Minuten von *Black & White* entdecken Sie ein im dichten Nebel verborgenes Tal, in dem drei Tiere darauf warten, von Ihnen mitgenommen zu werden. „Sie sind wie kleine Welpen“, beschreibt Peter Molyneux das Szenario. „Sie sehen die Hand des Spielers, springen hoch und winken, um auf sich aufmerksam zu machen.“ Haben Sie sich für eines entschieden, folgt es Ihnen zu Beginn auf Schritt und Tritt. Wie ein kleines Kind weiß es nicht viel über seine Welt, lernt aber schnell dazu. Wenn es Hunger hat, wird es sich wahrscheinlich einen Dorfbewohner schnappen und Sie müssen ihm durch Schläge oder Streicheln beibringen,

ob Sie das gut oder schlecht finden. Das Wesen hat einen gewissen Spieltrieb, den es mit Steinen oder anderen Objekten auslebt. Außerdem beobachtet es Sie ständig und ahmt Ihre Handlungen nach. Wie ein echtes Menschenkind lernt es so, die Moral der Gesellschaft, in der es aufwächst, zu verstehen und sich anzueignen. Anfangs sind alle Geschöpfe neutral eingestellt, also weder gut noch böse. Schlagen Sie Ihr Alter Ego jedoch häufig, wird es mit der Zeit aggressiver, auch anderen Lebewesen gegenüber. Behandeln Sie es dagegen gut, wird es wahrscheinlich ein liebenswertes Geschöpf, das aber auch kämpfen kann, wenn es angegriffen wird.

Um Ihr Geschöpf für Kämpfe zu rüsten, können Sie ihm zeigen, wie es mit Felsbrocken wirft oder Zaubersprüche benutzt. Dazu machen Sie einfach die entsprechenden Bewegungen vor – die Kreatur wird sie nachahmen. Sogar die Verstärkung eines Zaubers unter Verwendung der Symbole kann es lernen. Wenn es zum Kampf kommt, benutzen die 22 verschiedenen Tiere wie Kuh, Pferd, Wolf, Tiger oder Schildkröte unterschiedliche Techniken und Spezialschläge, die hervorragend an-



ROMANTIK PUR Der stete Wechsel von Tag und Nacht sorgt für tolle Sonnenuntergänge.

Imiert sind. Jeder Treffer verursacht einen blauen Fleck, der mit der Zeit wieder verblasst, oder eine Narbe, die das ganze Leben bleibt. So ist schon von weitem zu erkennen, wie kampfgestählt eine Kreatur ist, was Rückschlüsse auf ihre Fähigkeiten und die ihres Herrn zulässt. Nicht nur die Kampfkühe und Schlachtschildkröten lassen die Fetzen fliegen, sondern auch die Götter selbst. Mit Zaubersprüchen wie Blitz, Feuerball oder Gewitter setzen Sie der Bevölkerung des Kontrahenten zu oder Sie schützen Ihre Anhänger mit einer magischen Energieglocke. Eines müssen Sie stets bedenken: Sie können als Gott nur dort selbst eingreifen, wo Sie Einfluss besitzen. Dieser Bereich wird durch einen roten Ring markiert, der vom Stadtzentrum ausgeht und irgendwo im Gelände endet. Bis dorthin können Sie zaubern oder Objekte aufnehmen. Den Rest der Welt dürfen Sie zwar erkunden, aber nur Ihre Kreatur dort für Sie agieren lassen – Ihnen selbst sind die Hände gebunden. Ihren Machtbereich dehnen Sie aus, indem sich die Bevölkerung vermehrt und neue Gebäude errichtet, ähnlich der Vorgehensweise in Blue Bytes *Die Siedler*. Dadurch erreichen Sie auch das Gebiet des Gegners, um ihn eventuell anzugreifen. Besonders wichtig ist diese Vorgehensweise im Mehrspielermodus, den wir Ihnen in der nächsten Ausgabe von PC Games ausführlich vorstellen. In der Mehrspieler-Variante *Black & White Worlds* treffen die Gegenspieler auf einem großflächigen Kontinent aufeinander und beginnen jeweils mit einem Dorf ei-

Affentheater und Krokodilstränen

Was aus den Kreaturen wird, die Sie im Spiel finden, hängt vom Spieler ab. Wie Kinder ahmen sie Ihre Handlungen nach.



Aussehen: Li-La-Launeffe mit Rauschgoldengel Fei
Charakter: Nett, zuvorkommend, gutmütig, kuschelig



Aussehen: Affe, wohl dem Dschungelbuch entsprungen
Charakter: Etwas schüchternes Gemüt und kinderlieb



Aussehen: Grantiger Urbayer, Typ „Oktoberfest“
Charakter: Aufbrausend, schlagkräftig und verfressen



Aussehen: Großer Bruder von Urmel aus dem Eis
Charakter: Putzig und tollpatschig, aber kräftig



Aussehen: Künftige Damenhandtasche auf zwei Beinen
Charakter: Bissiger Zeitgenosse mit Schuppenproblem



Aussehen: Hausdrache mit Haaren auf den Zähnen
Charakter: Modell „Else Kiling“ an einem schlechten Tag



GUTEN HUNGER Wenn Sie nicht wollen, dass der Tiger Menschen frisst, schlagen Sie ihn.



GOTTESANBETERIN Erhören Sie das Flehen der Untertanen, winkt eine Belohnung.

nes relativ schwachen Volks. Auf der Karte verteilt sind die anderen Stämme, die begehrte Rohstoffe und vor allem Zaubersprüche ihr Eigen nennen. Natürlich versucht jeder Spieler schnellstmöglich, seinen Einflussbereich auf diese Gebiete auszudehnen. Deswegen ist es so wichtig, dass Ihre Kreatur schnell den Umgang mit Magie lernt, denn sie kann im Lager eines Gegners für viel Unruhe sorgen, während dieser gerade expandiert, während Sie selbst dort nichts ausrichten können. Wenn Sie gerne wissen wollen, wie sich Ihre Taten auf die Umgebung bislang ausgewirkt haben und welche moralischen Werte Sie vermittelt haben, lohnt sich ein Gang ins Innere Ihrer Zitadelle. Dort finden Sie nicht nur Optionsmenüs, sondern vor allem eine Galerie all Ihrer Kreaturen und eine Art Zehn Gebote. Diese können zum Beispiel lauten „Du sollst keine Menschen essen“ oder „Du sollst Angst vor deinem Gott haben“. Diese Gebote sind jedoch nicht für den gesamten Spiel-

Mit Feuerbällen oder Gewittern setzen Sie der Bevölkerung des Kontrahenten zu.

verlauf festgeschrieben, sondern können sich – Ihren weiteren Taten entsprechend – ändern. „Es ist sehr schwer, ein wirklich guter oder besonders böser Gott zu werden“, gibt Peter Molyneux zu. „Aber wer sich viel Zeit nimmt, kann das natürlich erreichen.“

Florian Stangl



GANZ SCHON AFFIG Mit der Hand Gottes kaulen Sie Ihre Kreatur, um Sie zu loben. Schläge dagegen sorgen für Furcht und Respekt.



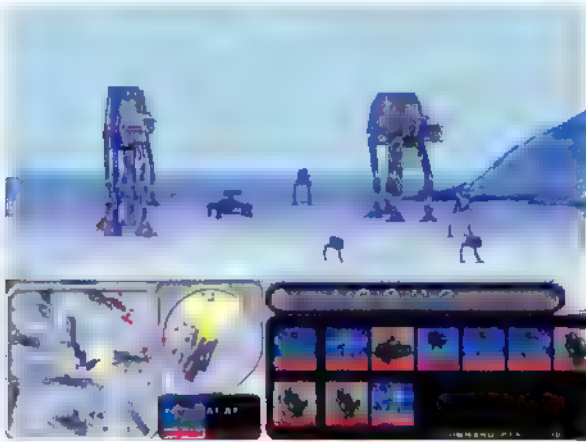
Die Dunkle Bedrohung

**■ IN RAUCH
AUFGELOST?**
Wird LucasArts das
nächste Opfer des
Sensenmannes? Die
Frage, wie es jetzt
weitergehen soll, ist
durchaus berechtigt.

George Lucas laufen die Spiel-designer davon: Mit den Vorbereitungen zu *Star Wars: Episode 2* eigentlich mehr als ausgelastet, dürften die Kündigungen hochkarätiger Mitarbeiter bei der Computerspieleabteilung LucasArts für zusätzliche graue Härchen im Bart des Krieg-der-Sterne-Schöpfers sorgen.

Flankiert von warmen Große-Verdienste-alles-Gute-für-die-Zukunft-Worten gab LucasArts am 13. Januar in einer Pressemitteilung bekannt, dass Jack Sorensen die Firma verlassen hat. You don't know Jack? In die Amtszeit des LucasArts-Chefs fallen Klassiker wie *Jedi Knight* und *Monkey Island 3*, aber auch Flops der Sorte *Rebellion* und *Yoda Stories*. Als Nachfolger steht bereits der bisherige Entwicklungsleiter in den Startlöchern, dem zu wünschen ist, dass er sich von der langjährigen Firmenpolitik verabschiedet und endlich konkurrenzfähige 3D-Engines einkauft. Das war nämlich bislang der größte Kritikpunkt vieler LucasArts-Titel: Exzellente Atmosphäre dank hausgener Lizenz und herausforderndes Missionsdesign, aber technologisch deutlich unterlegen - zuletzt gut zu beobachten beim Duell *Tomb Raider 4* vs. *Indy 5*.

Zeitgleich mit Jack Sorensen quittierten Tim Schafer und Aric Wilmunder den Dienst. Tim Schafer ist der Bekanntere von beiden und für eine Reihe von Adventures (unter anderem *Grim Fandango*) verantwortlich. Herrn Wilmunder haben Adventure-Fans die



GROSSE FUSSSTAPFEN Im Echtzeitstrategiespiel Force Commander führen Sie Luke Skywalker & Co. gegen 3D-AT-Walker in die Schlacht.

berühmte SCUMM-Steuerung zu verdanken: Ende der 80er-Jahre war es noch die Regel, dass man Kommandos für die Spielfigur per Tastatur eingibt („Nimm Flasche“, „Schau“ etc.). Erst mit *Maniac Mansion* (1987) wurde dies anders: Aus einer vorgegebenen Liste an Verben („Rede mit“, „Öffne“, „Benutze“ etc.) und fein säuberlich aufgelisteten Gegenständen bastelte man per Maus einfach die passenden Sätze zusammen („Benutze Brot mit Aquarium“) - von *King's Quest* über *Leisure Suit Larry* bis zu *Baphomet's Fluch* wurde dieses Prinzip später von Konkurrenten adaptiert.

Auch Larry Holland, Chef von Totally Games und verantwortlich für sämtliche *Star Wars*-„Flugsimulationen“ (*X-Wing*, *TIE-Fighter*, *X-Wing Alliance* etc.), wird auf absehbare Zeit keine weiteren Spiele für LucasArts produzieren. Sein Knowhow kommt ab sofort Activision zugute. Wenn man weiß, dass sich dieser US-Spieleriese die *Star Trek*-Lizenz gesichert hat, dann braucht man nicht viel Fantasie, um die Art der nächsten Larry Holland-Spiele zu erraten.

Ketzerische Zungen werden die Frage stellen: Wen schert's, wenn ein paar Entwickler kündigen? Doch prominente Spielerregisseure wie Peter Molyneux (*Black & White*), Sid Meier

Die meisten Designer zählen zur „alten Garde“, sind also schon seit jener Zeit dabei, als LucasArts noch Lucasfilm Games hieß.

Denn sie wissen, was sie tun

Mittlerweile hat LucasArts mehr als ein halbes Dutzend Designer verschlissen, nach denen sich andere Hersteller alle zehn Finger lecken würden.

Tim Schafer



Spezialist für: Adventures

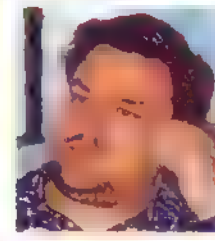
Hat mitgearbeitet an: *Vollgas*, *Grim Fandango*, *Day of the Tentacle*

Früher LucasArts, jetzt: Noch nicht bekannt

Aktuelles Projekt: Noch nicht bekannt



Ron Gilbert



Spezialist für: Adventures

Hat mitgearbeitet an: *Monkey Island 1 + 2*

Früher LucasArts, jetzt: Cavedog

(*Total Annihilation*)

Aktuelles Projekt: *Good & Evil* (Rollenspiel)



Larry Holland



Spezialist für: Weiraum-Action

Hat mitgearbeitet an: *X-Wing*, *X-Wing Alliance*

Früher LucasArts, jetzt: Totally Games

Aktuelles Projekt: *Star Trek: Simulationen* für Activision



Justin Chin

Spezialist für: 3D-Action

Hat mitgearbeitet an: *Jedi Knight*

Früher LucasArts, jetzt: Infinite Machine

Aktuelles Projekt: 3D-Actionspiel für GT

Interactive



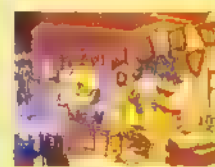
Jonathan Ackley

Spezialist für: Adventures

Hat mitgearbeitet an: *Monkey Island 3*, *Vollgas*

Früher LucasArts, jetzt: Stargazy Studios

Aktuelles Projekt: Noch nicht bekannt



Ray Gresco

Spezialist für: 3D-Action

Hat mitgearbeitet an: *Jedi Knight*

Früher LucasArts, jetzt: Nihilistic

Aktuelles Projekt: *Vampire: The Masquerade* (Actionvision)



(*Civilization 1-3*), Richard Garriott (*Ultima*-Serie) oder eben Tim Schafer sollte man nicht unterschätzen - sie haben im Spielebereich einen ähnlichen Stellenwert wie ein Steven Spielberg in Hollywood. Der letzte wirklich bekannte Name auf der LucasArts-Gehaltsliste ist damit Hal Barwood, der Mann hinter den *Indiana Jones*-Spielen.

Viele Fans sorgen sich deshalb zu Recht, ob es jemals Fortsetzungen ihrer Lieblingsspiele und -serien geben wird. Offiziell angekündigt sind derzeit lediglich das zum x-ten Male überarbeitete Echtzeitstrategiespiel *Force Commander* sowie der designierte *Jedi Knight*-Nachfolger *Obi Wan*. Zu diesem 3D-Actionspiel (basierend auf *Star Wars: Episode 1*) gibt es bislang allerdings nur spärliche Informationen;

erste spielbare Szenen dürften Anfang Mai auf der Spielmesse E3 in Los Angeles zu sehen sein. Veröffentlichung: vermutlich nicht mehr in diesem Jahr. Und was ist mit *Monkey Island 4*? Aus LucasArts-Kreisen hört man, dass nach dem Riesenerfolg von *Monkey Island 3* (Gold-Status in Deutschland) tatsächlich über eine Fortsetzung nachgedacht wird. Wenn das Gerücht stimmt, dass erstens Schafer zusammen mit Sorensen und Willmunder eine neue Firma gründet (die zeitgleiche Kündigung der drei lässt darauf schließen) und zweitens LucasArts eine weitere Zusammenarbeit mit Schafer anstrebt, dann ist die Rückkehr des *Monkey Island*-Helden Guybrush Threepwood durchaus im Bereich des Möglichen.

Petra Maueröder



AUSSTEIGER Wir vermuten, dass Ex-LucasArts-Boss Sorensen in der Branche bleibt.

Was bedeutet *bleem*?

Was will Randy Linien bekannt geben: Soud 100.000 Einheiten verkauft sind

Wie viele *bleem* sind bislang verkauft?

Soud 20.000 Stück, im April 1999

Was hält Sony von *bleem*?

Es gibt sie weiter



not Sony!

PlayStation-Titel am PC: Dank „Bleem!“ mittlerweile ein überschaubar kleines Problem. Wir testeten das vermeintliche Zauberprogramm auf seine Praxis-tauglichkeit und sprachen mit seinem Schöpfer Randy Linden über den harten Weg von der Idee zum fertigen Programm.

Der Blick hinüber zur Sony PlayStation ist selbst für ausge-machte PC-Freaks verlockend: Pfeil-schnelle Prügel- und Rennspiele für den Daddelspaß ohne Anlaufzeit warten auf der Konsole, düstere Horrorwerke und japanische Rollen-spiele von riesigen Ausmaßen. Das meiste davon wird nicht mal später eine Konvertierung für den PC erleben. Haben wollen, schreit da der Zockertrieb. Aber zusätzlich noch-mal 200 Mark für eine Spielkiste ausgeben, trotz des hochgezuch-ten Rechenknechts unter dem Schreibtisch? Keine Chance. Was dann? Seit letztem Jahr lautet die Antwort: *bleem!*



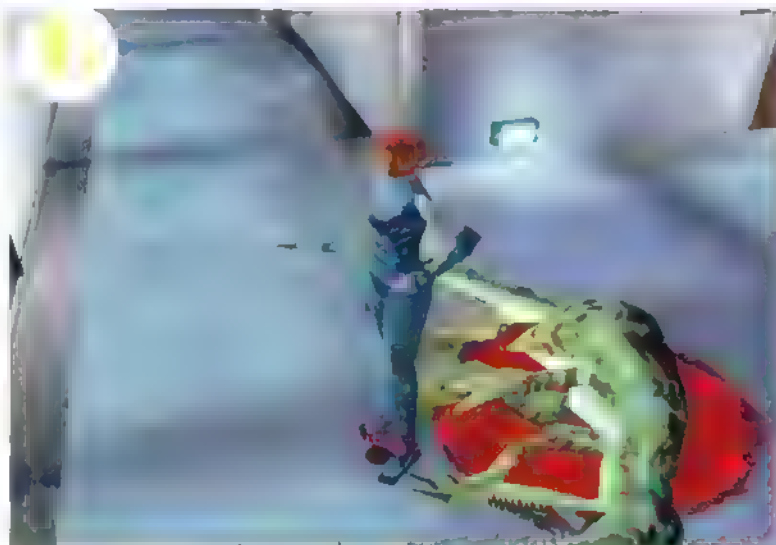
Die glättende Wirkung von Direct 3D verwandelt die garstige PlayStation-Xena in eine Anwärtin auf den nächsten Revlon-Vertrag. Bis das hübsche Ergebnis aufleuchtet, braucht es allerdings Geduld.

MASCHEN-DRAHTZAUN
So würde Sony den Bleem!-Erfinder Randy Linden und sein Team vermutlich gerne sehen: hinter Schloss und Riegel.

Lohnt sich die Anschaffung wirklich?

Selbst wenn Sie ein Überzeugter PC-Spieler sind, kann sich *bleem!* in Ihrem Archiv gut machen. Welche Gründe aber könnten den Besitzer eines 3000-Mark-Pentium überzeugen, zumindest zeitweise auf Playstation Titel umzusteigen?

Zwischen Lust und Frust: bleem! kostet Nerven, belohnt aber durch tolle Spielerlebnisse.



Sie der niederträchtigen Bevorteilung von PSX Besitzern ein Ende setzen wollen, die manche Titel wie das erfolgreiche Action-Adventure *Dino Crisis* viel früher in Händen halten

Sie endlich Spiele erleben möchten, die bislang anderen Systemen vorbehalten blieben, wie das Prügelspektakel *Tekken 3*, der Action-Shocker *Metal Gear Solid* oder *Gran Turismo*, das sagenhafte Rennspiel

Sie zwar schon eine Playstation (linkes Bild) besitzen, aber in den Genuss 3D-beschleunigter Glanzgrafik (rechtes Bild) kommen möchten. Hier zu sehen: das Action-Rennspiel *TestDrive 5* von EA.

Durch einen einfachen Trick ist es dessen Erfinder Randy Linden gelungen, vielen Playstation-CDs den PC statt der Konsole schmackhaft zu machen. Er seziierte den Programmcode der Titel, um herauszufinden, welche Befehle zwischen Sony-Hardware und den Spielen hin- und hergeschickt werden. Auf diesem Wissen fußend, flickte er dann ein Codearchiv zusammen, das rund 250 PSX Produkten fehlerfrei vorgaukelt, der PC wäre die meistverkaufte Konsole der Welt. Bei unzähligen weiteren funktioniert das zumindest mit kleinen Einschränkungen. Ein genialer Schachzug, aber mit Tücken. Weil Randy und sein wachsendes Team den Befehlsatz für jedes neue Spiel umstellen und anpassen müssen, läuft nie alles – und fast nichts sofort, mit Glück und Verstand aber irgendwann der be-

gehrte Titel vielleicht perfekt. Samt 3D-Beschleunigung und Kantenglättung. Dafür lohnt einiger Aufwand.

Was mag Ihre Motivation sein, *bleem!* zu erwerben? Entweder Sie begehren eben jene Titel, die nur im Sony-Land erhältlich sind. Variante zwei ist, dass Sie möglichst viele Spiele gerne zum frühest möglichen Zeitpunkt besitzen wollen, also noch vor deren Transport auf den Personalcomputer. Oder Sie sind längst Besitzer einer Playstation, haben sich an der verwaschenen Blockgrafik jedoch satt gesehen. Durch *bleem!* nämlich werden für manch graues PSX-Mäuschen enorm hohe Auflösungen in großer Farbtiefe möglich. Um den Emulator allerdings richtig ausnutzen zu können, sollten Sie ein System mit einem üppigen Pentium 2 und 32 MB Arbeitsspeicher Ihr Eigen nennen. Damit

die Optik wirklich profitiert, ist eine 3D-Karte zusätzliche Pflicht.

Das Prozedere bei Kaufentscheid: Sie bestellen *bleem!* über den deutschen Distributor CDV



FEUERWERK Legends of Legaia ist ein knallbuntes Rollenspiel. Derartige Farbeffekte verblassen auf der Playstation aber deutlich.

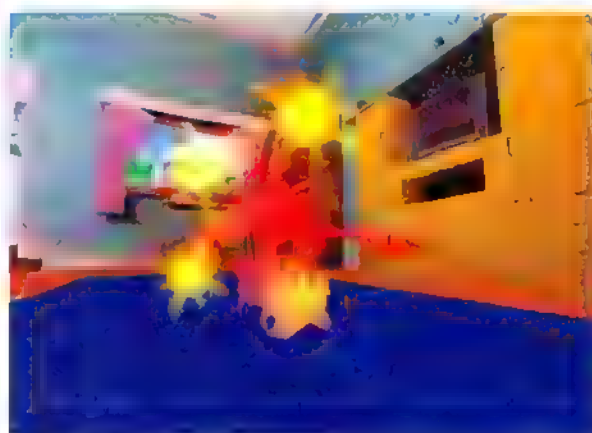
(www.cdv.de). Wenig später erhalten Sie eine bunte CD, darauf gespeichert die eigentliche Software plus Sicherheitsschlüssel. Diese wird eingelegt – und gleich wieder ausgespuckt, begleitet von der Meldung, dass jetzt ein beliebiges PSX-Spiel gefragt sei. Der eben geschehene Wechsel stellt eine relativ umständliche Form von Kopierschutz dar und muss bei jedem Spielstart erneut über die Bühne gebracht werden. Das nervt, darf einer kapitalschwachen Firma mit Existenzangst aber verziehen werden.

Der nächste Schritt: *bleem!* scannt den Titel im Laufwerk auf Kompatibilität. Erscheint keine Warnmeldung, wurde er zumindest schon mal im amerikanischen Testlabor gesichtet. Blinkt dagegen ein graues Feld mit der Aussage, dass es sich um ein noch unbekanntes Programm handelt, hilft nichts als das Hoffen auf Harmonie zwischen beiden Teilen. Oder das Warten auf ein Update.

Was passiert im Anschluss? Die seltene Möglichkeit a): Ihr Spiel läuft sofort korrekt. Dann Glückwunsch! Möglichkeit b), eher anzunehmen: Sie stoßen auf Grafikfehler, Soundpatzer, Steuerungsprobleme. Ihr Anlaufpunkt in dieser Variation muss die Homepage des Herstellers sein (www.bleem.com), auf der eine Liste mit circa 800 Einträgen darüber aufklärt, welche Einstellungen Sie an Ihrem System verändern,

welche Treiber, welche Version von *bleem!* installieren müssen, damit das fragliche Produkt mitspielt. Ohnehin ist eine gescherte Anbindung ans Internet unerlässlich. Anders werden Sie kaum an die täglichen Neuinformationen, an verbesserte Fassungen der Software und Tipps aus dem Forumsnästkästchen von Leidensgenossen gelangen.

Sind alle Inkompatibilitätsprobleme beseitigt, ist das Staunen groß: Gamepads funktionieren mit *bleem!* einwandfrei, mittels Adapter sogar die Originale von Sony. Ferner können Sound und Grafik auf den persönlichen Geschmack zugeschnitten werden, und – mit einigen ärgerlichen Ausnahmen – funktionieren sogar die zwei emulierten Speicherkarten. Das Resümee? Jawohl, was kompliziert klingt, ist in Wahrheit noch schlimmer. Bevor Sie eines der vielen Sorgenkinder zum Laufen bringen, läuft viel Schweiß die Stirn hinunter. Mit der einen Konfiguration funktioniert nur dieses Spiel, mit der anderen allein jenes. Aber ein Blick auf die Bildschirmfotos zeigt, dass sich die Muhe im Erfolgsfall auszahlt. PlayStation-Spiele wirken auf dem PC tatsächlich wie Aschenputtel kurz vor Mitternacht, poliert, strahlend, farbenfroh, gestochen scharf. Und dankenswerterweise ist die Hilfsbereitschaft von Seiten des Herstellers und der erfahrenen *bleem!*-Gemeinschaft vorbildlich. Die Kosten-Nutzen-Rech-



KINDERZIMMERCHAOS Toy Story 2 gehört zu den aktuellsten Spielen für die Konsole, wird von *bleem!* aber schon tadellos unterstützt.

Simple Rennspiele für Instant-Freude? Auf der PlayStation gibt's genug davon.



SCHWARZES SCHAF Silent Hill, ein Zombielspiel, läuft (noch) nicht ohne Grafikfehler.

nung muss letzten Endes jeder für sich alleine aufmachen: Haben Sie ausreichend Geduld, den passenden Treiber für jede Komponente zu suchen? Und sind Sie bereit, die Homepage der Macher regelmäßig auf Verbesserungen hin abzuklopfen? Als eventuelle Richtformel kann in etwa gelten: Wer wenige PlayStation-Titel ausgiebig nutzen möchte, ist mit *bleem!* perfekt beraten. Wer viel ausprobieren, wechseln und immer das neueste Produkt zocken will, der investiert besser in die echte Hardware. Vor allem des letzten Punktes wegen: Ein wenig Zeit muss man Randy nach der Veröffentlichung eines Spiels schon zugestehen, um sein Kleinod wieder auf die Höhe der Zeit zu hieven.

Der Meister hält seinen Job im Übrigen durch Zukunftsvisionen spannend. Von Dreamcast-Emulatoren ist da vage die Rede, oder von einer eigenen Konsole mit Steckplätzen für jede Art von Modul. Einer von Randys Firmenpartnern dazu: „Wäre es nicht cool, eine Intel-basierte Kiste voller Anschlüsse zu machen, in die man einfach jedes Spiel stecken kann? Illegal wäre das nicht. [...] Man könnte einfach in den nächsten Laden gehen und jedes Spiel von Intellivision bis Atari mitnehmen.“ Eine neckische Idee. Allerdings nur umsetzbar, wenn Sony die aufständischen Softwarezwerge nicht doch noch vor Gericht zerquetscht.

Daniel Ch. Kreiss



TESTOSTERONSPRITZE Einen Schlagabtausch, wie im gefeierten Soul Blade möglich, kann kein PC-Programm bieten. Für Interessierte stellt *bleem!* einen kostengünstigen Weg in den Ring dar. Sie müssen aber Geduld mitbringen ...

Rückkehr in die Dunkelheit

■ ENTWICKLER Darkworks ■ VERTRIEB Infogrames ■ VORAUSGESETZTER ERSCHENUNGSTERMIN Winter 2000 ■ SONSTIGES Fortsetzung der bahnbrechenden Action-Adventure-Reihe

GEHÖRT

Was war denn so wahnsinnig bahnbrechend am *Alone in the Dark*? Bis 1992 der erste Teil der Reihe erschien, gab es nicht viel, was hieß: Nie zuvor hatte es ein Spiel gegeben, das sich wechsellagernd zwischen der ersten Person und der dritten Person bewegte. Und warum hat es dann so lang gedauert, bis endlich der vierte Teil geplant wurde?

Keine Ahnung, wahrscheinlich muss sich das Entwicklerteam von *Alone in the Dark* erst ein bisschen erholen, bevor sie den vierten Teil planen können. Aber das ist ja auch normal, denn das Spiel ist ein Meisterwerk der Action-Adventure-Reihe.

Ohne dieses Spiel hätte es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit weder *Resident Evil* noch *Nocturne* gegeben: *Alone in the Dark*, 1992 erschienen, begründete mit seinen ungewöhnlichen Kameraperspektiven und der einzigartigen Horror-Stimmung gleich ein ganzes Genre – das Action-Adventure.

Mehr als acht Jahre nach seinem ersten Auftritt, kehrt der berühmte Privatdetektiv mit dem Faible für paranormale Phänomene zurück. Wie seine Vorgänger verspricht auch *Alone in the Dark 4*, eine spektakuläre Mischung aus perfekter Gruselatmosphäre, harter Action und ausgeklügelten Rätseln werden. Diesmal will sich das Entwicklerteam mit dem passenden Namen Darkworks allerdings nicht nur auf die Faszination der Hintergrundgeschichte verlassen, sondern sich allermoderner Technologie bedienen, um die schaurigen Abenteuer von Edward Carnby so fesselnd wie möglich zu machen. Auf seiner mittlerweile vierten Exkursion in das Reich der Schattenwesen, Geister und Zombies führt ihn seine Reise auf eine kleine Insel in der Nähe Kaliforniens. Vom dort herrschenden sonnigen Treiben wird der Geisterjäger allerdings nicht viel mitbekommen; stattdessen erforscht er paranormale Ereignisse in einem düsteren Herrenhaus, dessen Bewohner schon lange verschwunden sind – oder etwa doch nicht?

Ähnlich wie in den Vorgängern steuern Sie Ihren Helden durch vorgeordnete, wunderschön gestaltete Bildhintergründe und kämpfen gegen Geister, Monster und andere zwielich-

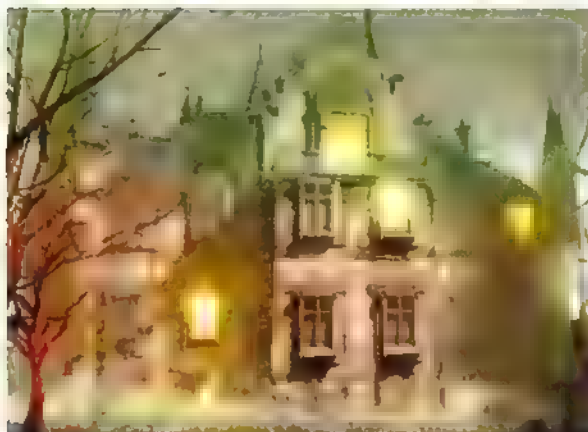


UNGLEICHE RIVALEN Auf dem Balkon der alten Villa kommt es zu einer dramatischen Auseinandersetzung. Insgesamt wird es im Spiel sehr viel mehr Action geben als noch im dritten Teil.

tige Gestalten. Rein optisch macht *Alone in the Dark 4* schon jetzt einen hervorragenden Eindruck: Durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigern und den Einsatz grafischer Spielereien wie in Echtzeit berechnete Schatten oder farbige Lichteffekte wird das schaurig-schöne Ambiente noch verstärkt. Obwohl das Geschehen insgesamt sehr viel actionorientierter ablaufen wird als in den ersten drei Teilen, versprechen die Entwickler, auch Rätsel und Puzzles nicht zu

vernachlässigen. Diese werden allerdings recht traditionell ausfallen – Schalter umlegen und Schlüssel suchen dürften zu Ihren Hauptbeschäftigungen werden. Momentan sind ausführliche Informationen zu *Alone in the Dark 4* leider ausgesprochen spärlich; in vielen Punkten hüllt sich Infogrames noch in Schweigen. Dennoch soll der Horror-Schocker noch dieses Jahr (angepeilt ist ein Termin im Dezember) erscheinen.

Andreas Sauerland



HIER SPUKT'S Wie die Villa kunterbunt sieht, das alte Gemäuer nicht gerade aus. Kein Wunder, dass es hier nicht geheuer ist ...



SCHÖNER WOHNEN Gut, dass es so dunkel ist – dann sieht man die Unordnung nicht so. Die Taschenlampe wird schnell zu einem Ihrer wichtigsten Ausrüstungsgegenstände.

Auferstanden aus Ruinen

Mit Pool of Radiance 2 lässt Mindscape seine längst vergessene Rollenspielgeschichte wieder aufleben

ENTWICKLER Stormfront Studios ■ VERTEILER Mindscape ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 4. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Wiederaufnahme der Gold-Box-Serie

QUICKIE

Ist das ein weiteres Baldur's Gate?

Nein. Das Spiel wird die dritte Edition der AD&D-Regeln verwenden und echte 3D-Figuren anstelle von flachen Bildern verwenden.

Bleibt man auf Level-Neun-Charaktere beschränkt?

Die Figuren können sehr viel stärker werden, vor aussichtsreich liegt das Limit bei Level 16. Ein Limit muss es stören, damit sich der Spieler nicht zu einem allmächtigen Krieger entwickeln kann.

Sind Mehrspielermodus und Einzelspielermodus identisch?

Keineswegs. Für Netzwerke wird ein eigenständiger Spielmodus entwickelt, der sich radikal vom Einzelspielermodus unterscheiden soll.

Vor langer, langer Zeit war Mindscape das innovativste und produktivste Softwarehaus im Bereich der Rollenspiele. Nach einer Auszeit von etlichen Jahren versucht der Hersteller nun, den längst verblassten Ruhm wiederzugewinnen. Den Anfang macht **Pool of Radiance 2**.

Der Name wurde keineswegs zufällig gewählt. Mit **Pool of Radiance** begründete Mindscape seinen guten Ruf als Rollenspielspezialist, Spiele wie *Curse of the Azure Bonds* oder *Champions of Krynn* folgten. Nachdem das Prestige mit Titeln wie *Menzoberranzan* ruiniert wurde, überließ man das Genre und die AD&D-Lizenz dem Konkurrenten Interplay. Der zweite Teil von **Pool of Radiance** soll Mindscape nun wie Phönix aus der Asche auferstehen lassen - und die Fans von *Baldur's Gate* ansprechen, da die Rollenspiele in der gleichen Fantasy-Welt spielen.

Sobald im Herbst die dritte Ausgabe der AD&D-Rollenspielregeln veröffentlicht wird, soll auch **Pool of Radiance 2** erscheinen. Die neuen Regeln führen ein neues Charakter-System ein, mit dem abenteuerlichste Mischungen aus Klassen und Rassen möglich sind. Die so „erzeugten“ Spielfiguren werden gemeinsam gesteuert, ein Aufteilen der Gruppe wird nicht möglich sein.

Pool of Radiance 2 wird sich von *Baldur's Gate* in etlichen Punkten unterscheiden. Beispielsweise soll



EIN KÖNIGREICH FÜR EINEN BOGEN Die herkömmlich bewaffneten Mitglieder der Gruppe sehen hilflos zu, wie sich die zwei Magier über eine Schlucht hinweg duellieren.

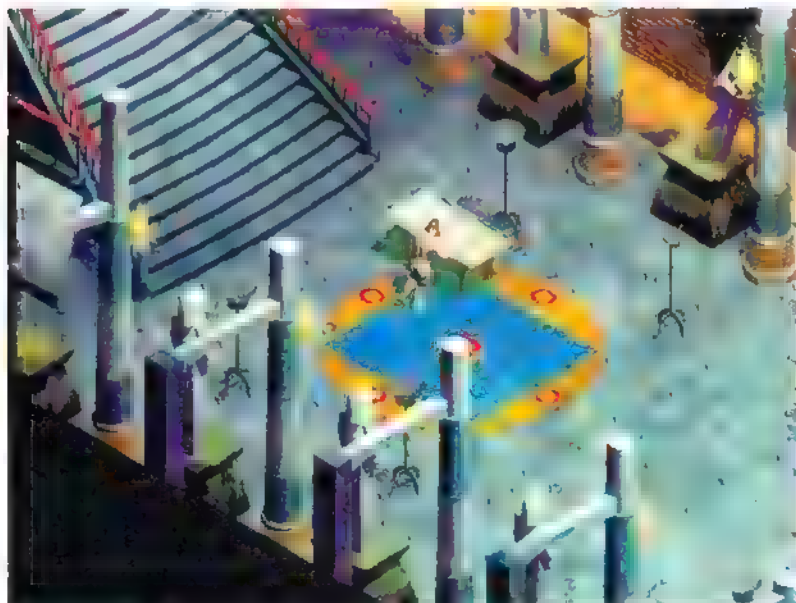
der rundenbasierte Kampf durch „skalierbare Zeitabschnitte“ beschleunigt werden, die einzelnen Runden dauern somit nicht für alle Spielfiguren gleich lang.

Auch die Grafikengine kann deutlich mehr bieten, als die des Rivalen: Bei einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten werden Tag- und Nachtzyklen in Szene gesetzt, exakte Schatten berechnet und sehenswerte Lichteffekte gezaubert. Während die Hintergrundgrafiken aus flachen Ge-

mälden bestehen, werden sämtliche Lebewesen aus Polygonen erzeugt, was zu flüssigeren Bewegungen führen soll. Landschaftsobjekte werden ebenfalls dreidimensional und nicht nur Dekorationsmaterial sein. Jeder Gegenstand lässt sich untersuchen und bewegen, mindestens aber als Hilfsmittel verwenden. So können Spielfiguren beispielsweise auf einen Tisch springen, um gegenüber einem Angreifer einen Höhenvorteil zu gewinnen. Eine weitere Möglichkeit mit seiner Umgebung zu interagieren besteht darin, Felsen vor eine Tür zu schieben und so anstürmende Gegner auszusperren. Auch im Mehrspielermodus wird **Pool of Radiance 2** mit *Diablo 2* auf starke Konkurrenten treffen. Spezielle Landschaften und Aufträge und vor allem ein Online-Service ähnlich *Diablos Battle.net* sollen Mindscares Rückkehr in den Rollenspielbereich zu einem Erfolg machen.

Harald Wagner

Wer einen ausreichend schweren Felsblock findet, kann mit diesem Türen blockieren und ganze Zombiehorden in Schach halten.



TISCHORDNUNG Dieser junge Mann schiebt einen Tisch vor sich her - wer weiß, wozu man ihn noch brauchen kann. Jedes sichtbare Objekt im Spiel ist manipulierbar.



FENSTERPLATZ Anweisungen werden den Spielfiguren mittels Kontextmenüs gegeben.

Die Kunst des Krieges

„... jüdischen 3D-Overt... newworld ver... ucht... sierra an einem etwas konventionelleren Strategiespiele

■ ENTWICKLER Massive Entertainment ■ VERTEILER Sierra ■ VORAUSSICHTLICHE ERSCHEINUNGSTERMIN April 2000 ■ SONSTIGES Verzicht auf Basismanagement

QUICKIE

Ich besitze schon C&C. Wozu brauche ich Ground Control?

Weil *Ground Control* völlig anders ist. Der Schwerpunkt liegt nicht auf dem Ressourcenmanagement, sondern auf den Angriffstaktiken.

Dann spiele ich doch gleich Myth?

Spielerisch sind die Programme zwar ähnlich, allerdings können bei *Ground Control* die Armeen größer sein, und es gibt mehr Einheiten Typen. **Sind die Grafiken wirklich so perfekt?**

Ja und nein. Die Polygonanzahl ist eigentlich recht gering, die Schönheit der Landschaften kommt vor allem von den Texturen.

Mit *Pharao* hat Sierra eines der besten Aufbaustrategiespiele im Angebot, mit *Homeworld* das dreidimensionalste Echtzeitspektakel aller Zeiten. Nun möchte Sierra auch im Bereich der „herkömmlichen“ Echtzeitstrategiespiele zu den Besten gehören – doch herkömmlich ist an *Ground Control* eigentlich nichts.

Bei *Ground Control* handelt es sich um das Erstlingswerk des schwedischen Programmerteams Massive Entertainment. Das erklärte Ziel des Teams ist es, eines der berühmtesten Entwicklerstudios Europas zu werden. Damit dieser Wunsch auch in Erfüllung geht, geben die Schweden ihr Bestes. *Ground Control* wird die Elemente klassischer 2D-Strategiespiele mit den 3D-Grafiken eines Actionspiels kombinieren. Laut Sierra erreicht das Programm ähnlich wie Relic Entertainments *Homeworld* einen höheren Grad an Realismus und bietet vor allem mehr Action als die bislang verfügbaren Echtzeitstrategiespiele.

Die Hintergrundgeschichte bietet hingegen nichts Ungewöhnliches: Im Jahr 2419 streiten sich eine Megacorporation und ein kirchenähnlicher Orden um die Vorherrschaft im Weltraum – was zu endlosen Kämpfen auf diversen Planetenoberflächen führt. Auf einem unscheinbaren Planeten namens Krig-7b findet der „Orden des neuen Aufbruchs“ Relikte einer untergegangenen Zivilisation, mit denen er die ultimative Waffe bauen könnte. In voraussichtlich 30 Missionen hat der Spieler nun die Aufgabe, die Ordensanhänger von dem Planeten zu vertreiben. Um dies zu schaffen, wird man sich weniger um die Basis küm-



TÄUSCHUNG Der leichte Kettenpanzer bewegt sich auf einem flachen Terrain, die Strukturen sind nur gemalt. Die Vegetation im Hintergrund ist allerdings „echt“.

mern müssen als vielmehr um den Aufbau schlagkräftiger Armeen. Zur Auswahl stehen diverse Panzer, Luftkissenfahrzeuge und Fluggeräte, die jeweils mit unterschiedlichsten Waffen, Transportbehältern und ähnlichem Gerät ausgestattet werden können. Auf Wunsch übernimmt dies eine Automatik, die besten Ergebnisse werden allerdings nur erreicht, wenn die Strategie und die Zusammensetzung der Armeen genauestens aufeinander abgestimmt werden. Dieses

Spielprinzip wird so weit fortgeführt, dass sogar die gewählte Formation einer Einheitengruppe über Erfolg oder Misserfolg entscheiden kann.

Für den Mehrspielermodus hat der Hersteller einige Überraschungen angekündigt. Dass es die herkömmlichen Spielmodi geben wird, versteht sich von selbst. Über die angekündigten völlig neuen Modi breitet Sierra allerdings noch den Mantel des Schweigens.

Harald Wagner

Der Aufbau einer Armee muss genauestens auf die Strategie abgestimmt sein, auch die Formation bestimmt über den Erfolg eines Angriffs.



BAUMSCHENKEN Erfahrungsgemäß werden solche detaillierte Bäume mit nahendem Veröffentlichungstermin immer schlichter.



HAUSERKAMPF Die Gebäude einer Basis sind größtenteils schon zu Beginn einer Mission vorhanden. Sie sind Produktionsstätten und das Ziel aller Eroberungsversuche.

Drei sind nicht zu stoppen

■ ENTWICKLER Interplay ■ VERTRIEB BioWare ■ VORANSICHT, WIE DER ERSCHENUNGSTERMIN Mai 2000 ■ SONSTIGES Witzige Fortsetzung des abgedrehten Action-Adventures.

Welche Rolle spielen Kurts Mitstreiter Max und Dr. Hawkins?

Im Gegensatz zum ersten Teil dürfen Sie in einigen Missionen den irren Kolo, und den schusseligen Wissenschaftler spielen. Wer ist das große Vorbild von Dr. Hawkins?

Der Held der 80er Jahre Fernsehserie MacGyver hatte eine ähnliche Vorliebe dafür, aus Schokolade die regelnden coolen Apparate zu bauen und damit Atomkriege zu verhindern.

Warum hat Max sechs Pfoten?

Damit er im schnellen Lauf vier Waffen gleichzeitig abfeuern kann – und sich damit das aus Quake bekannte Quad-Damage spart.

Obwohl **MDK** vor über zwei Jahren hier zu Lande kein großer kommerzieller Erfolg beschieden war, sahnte der von Shiny entwickelte Action-Titel Lob, Ruhm und Höchstwertungen ab. BioWare möchte die vielen Fans bis zum kommenden Frühjahr mit einem ebenbürtigen Nachfolger beglücken.

Bereits im ersten Teil der Serie stand die Existenz des gesamten Universums auf dem Spiel – und alles nur wegen der verfluchten Streamrider! Diese unsympathischen Aliens hatten es sich nämlich in den Kopf gesetzt, die Erde zu erobern und alles menschliche Leben zu vernichten. Zum Glück war Kurt Hectic zur Stelle,

der mit Unterstützung des genialen Wissenschaftlers Dr. Hawkins und dessen Schöpfung Max, eines sechspfüßigen Roboterhundes, das Übel abwenden konnte. **MDK 2** beginnt damit, dass die drei Helden ihren Sieg feiern, als plötzlich die Alarmsirenen zu heulen beginnen und damit signalisieren: Der Spaß geht weiter.

■ **WELTRAUM-DESPERADOS**
Das ungewöhnliche Heldentrio rettet wieder einmal das Universum.





COME AS YOU ARE Der Vornamensvetter des Nirvana-Sängers unterwegs.



HANGEPARTIE Der erfindungsreiche Doc ist hauptsächlich für die Rätsel zuständig.

Im Gegensatz zum Vorgänger müssen Sie sich in BioWares Action-Adventure allerdings nicht mehr mit dem coolen Kurt Hectic begnügen, sondern dürfen auch seine beiden Mitstreiter steuern. Wie in *MDK* haben sich die Entwickler für die *Tomb Raider*-Perspektive entschieden, wobei der Spieler wieder im so genannten Snipermodus nah an das gewünschte Ziel heranzoomen kann. Diese Technik ist in einigen Szenen allerdings reines Entertainment, denn unter den etwa 20 Gegnern sind mehrere, die nur Faxen machen und nicht wirklich gefährlich sind – wie etwa die knollenförmigen Coneheads. Andererseits stoßen Sie im Spielverlauf natürlich auch auf Kreaturen, die Sie nicht mit einem herzhaften Lacher besiegen können; insbesondere die Endgegner sind schwer zu knacken, und mit solchen Zeitgenossen haben Sie es am Ende eines jeden der insgesamt zehn Spielabschnitte zu tun. Bei den ersten neun Abschnitten ist genau vorgegeben, mit welchem der drei



WEITEN DES WELTALLS Max ist vielleicht nicht der Besonnenste, sicherlich aber der draufgängerischste der drei Helden.



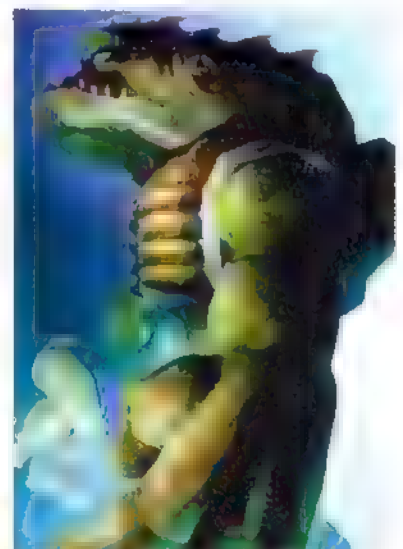
WELTRAUM HABILITATION Dr. Fluke entspricht dem Bild des zerstreuten Professors genauso wie einst Dr. Fred Edison im LucasArts-Adventure *Maniac Mansion*. Mit seiner Brotschleudermaschine bekämpft er diese Riesenmonster.

Ein verrückter Wissenschaftler, ein sechsbeiniger Hund und ein Typ in extravaganten Klamotten schreiben Spiel-Geschichte.

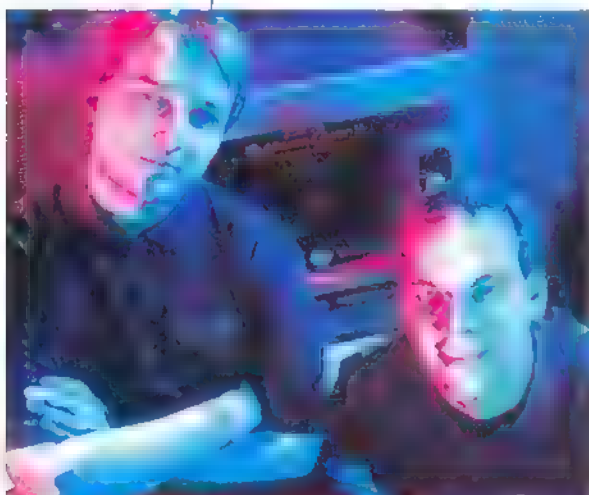
Sie den Streamridern die Suppe versalzen können; im letzten Abschnitt dürfen Sie sich dann ausuchen, welcher der drei Helden zum finalen Kampf die Arena betreten soll. Natürlich können Sie es mit jedem versuchen und so in den Genuss drei verschiedener Schlusssequenzen kommen. Beim Übergang von einem Kapitel zum nächsten erleben Sie stets eine witzige Zwischensequenz, in der etwa Max wie eine gesengte Sau mit einem Raumgleiter in einen Haufen der oben erwähnten Coneheads brettert, die dann wie aufgeschreckte Hühner auseinander stieben.

Anders als bei *MDK* ist diesmal die Handlung kein Anhängsel, sondern gleichberechtigter Bestandteil neben den teils recht bizarren Action-Szenen. So ist es in jedem der zehn Kapitel nötig, bestimmte Rätsel zu lösen, um überhaupt gegen den jeweiligen Endgegner antreten zu dürfen. Zwischenzeitlich muss der findige Professor Hawkins seinen Kameraden aus der Patsche helfen, etwa wenn Kurt seine Fähigkeiten überschätzt und sich selbst in eine ausweglose Situation manövriert hat. Dementsprechend sind die Fähigkeiten auch recht unterschiedlich verteilt (vgl. unsere Vorschau in Ausgabe 11/99): Während Kurt in seinem schicken schwarzen Schutzanzug eher vorsichtig zu Werke geht, haut Max ordentlich auf den Putz. Die Auswahl an Waffen ist be-

achtlich, kann sich Kurt doch nicht nur auf Granaten und Schnellfeuer-gewehre verlassen, sondern sich auch mittels einer genialen Erfindung des Dr. Hawkins unsichtbar machen; mit einer anderen Entwicklung des Wissenschaftlers, dem atomkraftbetriebenen Toaster, lassen sich geröstete Scheiben verschiedener Brotsorten zum Kampf gegen die Gegner einsetzen. BioWare hat für die spektakulären Action-szenen und Rätselteilen abwechslungsreiche irdische und außerirdische Umgebungen gestaltet, wobei gelegentliche Gleitflüge durchs All



GRÜNER JUNGE Der Dogan Boy schießt am liebsten mit der gefährlichen Plasmakanone.



Im Gegensatz zu anderen angekündigten Interplay-Titeln wie *Giants* und *Evolva* wird MDK 2 keinen Mehrspielermodus haben.

SPIELEWISSENSCHAFT Dr. G. Zeschuk (li.) und sein Kompagnon Dr. Ray Muzika (re.)

Erzähl mir etwas über die OMEN-Technologie, die bei MDK 2 zum Einsatz kommt! Am wichtigsten ist es wohl, dass unsere Engine ungeheuer vielseitig ist. Wir setzen sie nicht nur für MDK 2 ein, sondern auch für unser Rollenspiel *Neverwinter Nights*. Mit der besonderen Skriptsprache von OMEN ist es uns möglich, gleich im Spiel neue Charaktere, Gegenstände oder Umgebungsdetails einzufügen. Außerdem beinhaltet die Technologie ein Animations-

Rendezvous in Kanada

In einem Interview mit Dr. Greg Zeschuk erfuhren wir mehr über MDK 2, die OMEN-Technologie und bevorzugte Rendezvous-Partner von Spielehelden

tem, das dafür sorgt, dass die Figuren vermeintlich selbstständig durch die Gegend laufen, was dem Ganzen einen sehr filmischen Charakter verleiht.

Warum war gerade MDK 2 das erste Spiel, um OMEN auszuprobieren?

Unser Hauptdesigner ist völlig meschugge, weil er ständig neue Elemente in das Spiel einbaut. Daher brauchten wir eine Technologie, die so flexibel ist, dass wir ständig Veränderungen ohne großen Aufwand durchführen können. Glücklicherweise bewegen wir uns hier in einer vollkommen Traumwelt. Wir müssen zwar ein paar Aspekte der wirklichen Welt berücksichtigen, aber im Wesentlichen dürfen wir unseren abgefahrenen Vorstellungen freien Lauf lassen. So haben wir gerade an der Flugphysik von Baguette-Raketen für Dr. Hawkins' atomkraftbetriebenen Toaster geleitet.

Was sind die beiden Hauptunterschiede zwischen dem ersten und dem zweiten Teil?

Zunächst einmal die Handlung. MDK hatte zwar eine tolle Hintergrundstory, aber die

Spieler waren sich dessen gar nicht so bewusst. Wir haben uns sehr darauf konzentriert, denn eine tolle Handlung zieht dich in die jeweilige Spielwelt hinein. Außerdem wollten wir, dass auch die Fans des ersten Teils in MDK 2 tonnenweise witzige Überraschungen erleben. Wir haben wirklich eine aberwitzige Bandbreite an Ideen.

Hat Shiny das Spiel bereits gesehen?

Auf der ECTS haben es einige Shiny-Mitarbeiter begutachtet. Wir sind sehr gespannt, was sie zum fertigen Spiel sagen werden.

Was meinst du, mit wem Kurt Hectic im wirklichen Leben am liebsten ein Rendezvous hätte?

Ich bin nicht sicher, aber wohl weniger mit einem Filmsternchen, sondern eher mit einem Mauerblümchen oder dem Mädchen von nebenan. Dr. Hawkins hingegen würde wohl die verrückte Schauspielerin Angela Lansbury ausführen.



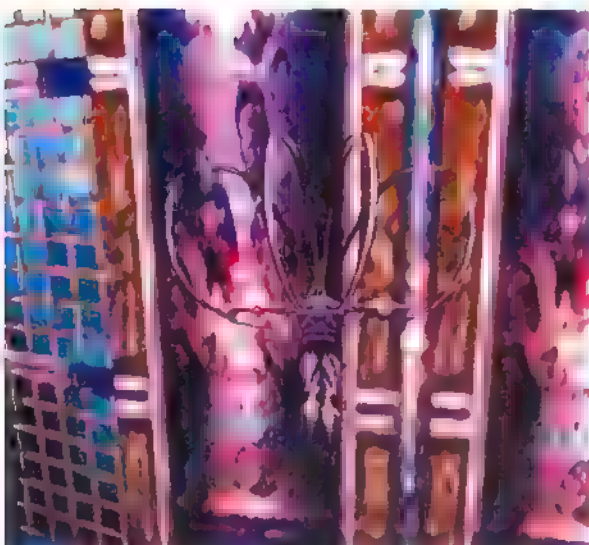
ähnliche Stimmung aufkommen lassen wie in den Weltraum-Levels von *Unreal Tournament*.

Eigentlich hatte Shiny selbst die Fortsetzung zu MDK programmieren sollen, doch da die Mitarbeiter der US-Firma damals mit *Messiah* alle Hände voll zu tun hatten, übertrug Interplay das Projekt kurzerhand dem renommierten kanadischen Entwickler BioWare. Dieser setzt hier seine technisch beeindruckende OMEN-Technologie ein, die ebenfalls für das Rollen-

spiel *Neverwinter Nights* verwendet wird, das im gleichen Haus fertig gestellt wird. Besonders die Animationen der Hauptfiguren wirken sehr überzeugend und haben nichts mehr von den eckigen Bewegungen des ersten Teils. Auch die Effekte während der Kämpfe können sich sehen lassen.

und reichen qualitativ durchaus an den Lichtzauber von *Requiem* oder *Heretic 2* heran. Wenn jetzt die Vertonung des abgedrehten Spektakels flott über die Bühne geht, dürfen Sie sich recht bald auf eine lustige Reise durch die Galaxie freuen.

Peter Kusenberg



FLATTERMANN Wenn's heikel wird, dann breitet Kurt seine schwarzen Schwingen aus und macht sich im Gleitflug aus dem Staub.



BLAUE BOHNEN Dem draufgängerischen Hund Max fliegen die Kugeln um die Ohren, während er versucht, mit seinen mindestens drei Knarren den Feinden die Ohren abzuknallen.

Frei wie ein Vogel

Nach einer bedauerlichen Lücke von fast drei Jahren kehrt Microsoft ein weiteres Mal das beliebte Motorradspiel...

■ ENTWICKLER Rainbow Studios ■ VERTEILER Microsoft ■ VORAUSCHT. DER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2000 ■ SONSTIGES Onlinekarriere nur in der Gaming Zone

QUICKIE

Findet MM 2 wieder in einer Mondlandschaft statt?

Nein. Diesmal gibt es nicht nur vegetationslose, sondern auch zahlreiche Gebäude, unbeteiligte Fahrzeuge und sonstige Landschaftsobjekte.

Was gibt es Neues?

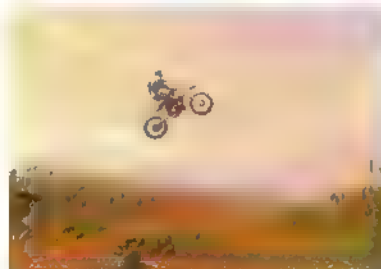
Neben dem in den USA äußerst wichtigen Online-Modus wird der neue eingeführte Karriere-Modus das herausragendste Merkmal sein.

Wieso denn das?

Wen hierfür ein Schadensmodell eingeführt werden musste, das den Spieler zum Sammeln von Fahrpraxis und zu mehr Vorschritt zwingt.

Mit realistischeren Strecken und vor allem einem noch besseren Fahrgefühl soll auch der zweite Teil der Motorrad-Simulation *Motocross Madness* der Konkurrenz um Jahre voraus sein. Da aber Programmierer angeblich keine Ahnung vom Motorradfahren haben, engagierte Microsoft den Supercross-Fahrer Stephane Roncador, der für entsprechenden Realismus sorgen soll.

Eigentlich war die Motorrad-Simulation *Motocross Madness* ein Mystery. Obwohl die Grafiken sehr karg waren, ein Gameplay eigentlich nicht existierte und nicht einmal so etwas wie ein Geschwindigkeitsrausch auf-



ÜBERSICHT BEHALTEN Erst in großen Höhen kann man die Grafikpracht erahnen.



GRENZENLOSE FREIHEIT Die Landschaften in *Motocross Madness 2* sind riesig.

kam, wurde das Programm schnell zu einem der meistgelobten und beliebtesten Motorradsimulationen. Der Nachfolger soll nun dem guten Ruf des Rennspiels inhaltlich gerecht werden. Mit einer stark verbesserten Grafik, fünf

Rennmodi und innovativen Mehrspielermöglichkeiten wird sich auch der zweite Teil von *Motocross Madness* zweifellos an die Spitze des Genres setzen.

Laut Robb Rinald, Spieldesigner bei Rainbow Studios, hat „die grafische Qualität des gesamten Spiels einen riesigen Schritt in die richtige Richtung“ gemacht. Sowohl das Motorrad als auch der Fahrer sehen weitaus besser aus als im ersten Teil. Durch die Vervielfachung der Polygonanzahl und die Verfeinerung der Fahrerbewegungen wirkt die „Spielfigur“ nun extrem realistisch, sogar einzelne Falten im Overall werden als Polygone realisiert. Vor allem aber die Landschaft hat sich drastisch verändert. Robb Rinald: „Man hat nun endlich den Eindruck, sich wirklich auf der Erde zu befinden. Im ersten Spiel gab es zwar interessante Landschaften, aber es waren interessante Landschaften, die man bestenfalls auf dem Mond finden könnte.“

Fünf Renntypen und einen Karriere-Modus wird *Motocross Madness 2* enthalten: Stunt Quarry, Baja, Enduro, Outdoor Nationals und Indoor Supercross sowie Pro Circuit. Das Stunt Quarry ist am einfachsten zu fahren und wird dem Spieler ermöglichen, kilometerweit durch abwechslungsreiche Landschaften zu fahren. Dieser Modus eignet sich, um die Landschaften und vor allem die Motorräder kennen zu lernen. Das Stunt Quarry ist der einzige Rennmodus, der ohne Runden auskommt. Anstatt um Bestzeiten geht es um Wertungspunkte, die mit spektakulären Stunts gewonnen werden können. Sobald man sich an den Landschaften satt gesehen hat, kann man sich dem Baja-Rennen widmen, dem einfachsten Rennmodus des Spiels. Hierbei handelt es sich um ein Querfeldein-Rennen, bei dem man von Wegpunkt zu Wegpunkt fährt. Wie man von A nach B kommt, ist allein

■ **NOCH STEHT ER** Einige Minuten in der Stunt-Arena werden auch den besten Fahrern zum Verhängnis.





SHINING Ein geschlossenes Hotel im tiefen Schnee? Stephen King lässt grüßen.

die Sache des Spielers – der direkte Weg ist dabei nicht unbedingt der schnellste. Etwas schwieriger ist das Enduro-Rennen. Dieser Spielmodus war im ersten Teil von *Motocross Madness* nicht enthalten und ist eng mit dem Baja-Rennen verwandt. „Das Coole an Enduro ist, dass man durch eine belebte Welt fährt.“ erzählte Rinard. „Auf den Landstraßen fahren Autos und Lastwagen, in den Siedlungen machen Schulbusse die Gegend unsicher und über das Land rasen Schnellzüge.“ Wie auch das Baja basiert Enduro auf Wegpunkten. Für Spieler, die sich mit der Fahr- und Fahrzeugtechnik auseinander setzen wollen, gibt es die Outdoor Nationals und das Indoor Supercross. Der Supercross-Fahrer Stephane Roncada gestaltet alle 15 Cross-Strecken, die allesamt sehr schwierig ausfallen werden. „Die Supercross-Kurse werden alle Elemente realer Strecken haben, allerdings werden wir etwas übertreiben. Es geht uns nicht darum, möglichst albern zu sein, sondern eine gute Mischung aus Realismus und Action zu finden.“ erläutert Rinard die Streckengestaltung.

Der Höhepunkt des Einzelspielermodus ist der so genannte Pro Circuit. Hier starten die Spieler eine Karriere als Amateur mit einem schwachen Motorrad und nur wenig Kapital. In den Baja-Rennen verdient man sich die ersten Preisgelder und Punkte. Bei gutem Abschneiden steigt man in die Enduro-Liga auf, anschließend in



SCHWEIZER PRAZISION Auch in *Motocross Madness 2* tauchen Flugzeuge auf, die in dieser Höhe eigentlich nichts verloren haben. Zur Ausführung derartiger sensationeller Stunts gehört ein perfektes Timing.

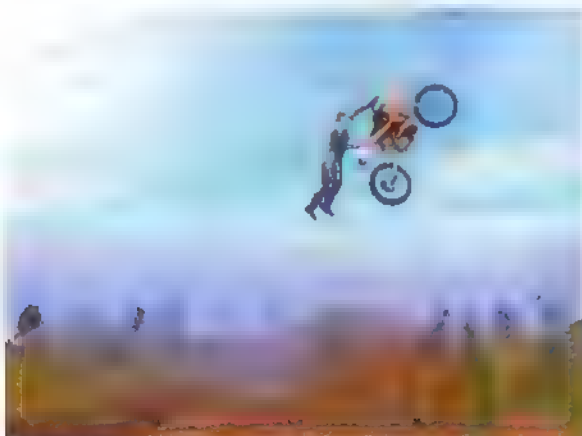
Im ersten Spiel gab es interessante Landschaften, aber es waren interessante Landschaften, die man bestenfalls auf dem Mond finden könnte.

die Nationals und schließlich in das Supercross, wo man um die Einzelspieler Weltmeisterschaft fährt.

Die Technik des Spiels basiert auf der gleichen Engine wie die der Vorgängerversion. Da *Motocross Madness* modular programmiert wurde, mussten nur wenige Programmteile verändert werden, um die Möglichkeiten aktueller Grafikkarten auszunutzen und die neuen Spielmodi zu integrieren. Der aktuelle Status stellt also lediglich eine Evolution der Spielengine dar, die im ersten Teil verwendet wurde. *Motocross Madness 2* wird auch im Online-Bereich Zeichen setzen. Das herausragendste Merkmal ist sicherlich das Top-100-Feature. Je-

des wichtige Rennen – Baja, Stunt Quarry, Nationals und Supercross – kann man auch online austragen. Die schnellsten Runden werden an die MS Internet Gaming Zone gemeldet, die eine Rangliste errechnet. Die besten 100 Fahrer werden Nummernschilder erhalten, auf denen für jeden erkennbar ihr aktueller Rang geschrieben steht. „Nachdem du ein paar Wochen gespielt hast und dich am Server anmeldest, könntest du mit den Worten ‚Herzlichen Glückwunsch! Du bist die weltweite Nummer 22 im Supercross‘ begrüßt werden“, erklärte Rinard. „Die Spieler werden heftig um die Top-10-Schilder kämpfen.“

Harald Wagner



ÜBER DEN WOLKEN Im Stunt Quarry erkämpft man sich Punkte durch möglichst weite Sprünge, während denen man Verrenkungen macht.



WIE AUF SCHIENEN Die Eisenbahnen sind bereits aus der *Monster-Truck-Madness*-Serie bekannt. Neu ist, dass man mit etwas Geschick auf das Dach eines Zuges springen kann.

Der Killer aus Kopenhagen

■ ENTWICKLER Eidos ■ VERTRIEB IO Interactive ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2000 ■ SONSTIGES: Harter Shooter mit dominierender Taktik-Komponente

Was ist ein Hitman?

Wer sich für eine schöne lange Geld laut os und angesehen an sein Opfer heranschleicht und ihm das Lebenslicht ausblasen, der hat gute Chancen in diesem Job erfolgreich zu sein.

Wie lange ist IO Interactive bereits mit der Entwicklung beschäftigt?

Laut Aussage des Vizepräsidenten János Flösser hat das Team bereits 14.000 Arbeitsstunden investiert. Dagegen wirkt John Romero's "Duke" Projekt beinahe wie ein Schnelldurchlauf.

■ RAUCHENDE COLTS

Das Hauptziel der meisten Missionen lautet schlicht und ergreifend: Überleben.

Rogue Spear war ein Hit, **SWAT 3** verkauft sich prächtig – während das großartige **Wheel of Time** in den Läden verstaubt. Offenbar sind Taktikshooter derzeit gefragt und daher dürfte **Hitman** große Chancen haben, sich in das Herz virtueller Auftragskiller zu schleichen.

IO Interactives engagiertes Projekt erinnert nicht nur deshalb an **Dark Project: Der Meisterdieb**, weil auch dieser Titel im vergangenen Jahr von Vertriebsgigant Eidos unter Volk gebracht wurde. Eine inhaltliche Gemeinsamkeit beider Spiele ist nämlich, dass es im Wesentlichen darum geht, in einer bedrohlichen Umwelt gefährliche Aufträge auszuführen und diese zu überleben. **Hitman** verfügt zwar nicht über eine detaillierte Planungsphase wie **Rainbow Six**, dennoch müssen Sie im Spielverlauf ständig taktische Entscheidungen treffen, um Ihren vielen Kontrahenten nicht ins offene Messer zu laufen.

Sie schlüpfen nämlich in die Rolle des titelgebenden, aber namenlosen Killers, der in verschiedenen Missionen sein Können unter Beweis stellen darf. Bei den meisten Unternehmungen handelt es sich darum, Personen aus dem Weg zu räumen, die Ihren Auftraggebern in irgendeiner Weise lästig geworden sind. Manchmal müssen Sie jedoch à la **Rogue Spear** Geiseln befreien, wobei sich meisterdiebische Fähigkeiten als ausgesprochen hilfreich erweisen. Die Entwickler haben es jedoch vermieden, dass Sie, wie in **Red Storms** Erfolgstitel, mit einem Schuss ins Jenseits befördert werden können. Zudem können Sie Aktionspunkte sammeln, die laut Projektleiter János Flösser eine ähnliche Funktion haben wie Rüstungs-Updates bei **Half-Life** (dt. V.). Damit kann **Hitman** sicherlich nicht als Simulation verkauft werden, wird aber dennoch wegen der starken taktischen Komponente auch für hart gesottene **Rainbow Six**-Elitekämpfer eine Herausforderung darstellen.

Um die geplanten 20 Missionen erfolgreich zu bestehen, müssen Sie Ihre Waffen und sonstigen Werkzeuge geschickt einsetzen. Zur Verfügung stehen Ihnen Revolver, Automatikpistolen mit Schalldämpfer und natürlich ein Scharfschützengewehr nebst verschiedenen Zielfernrohren. Die Programmierer denken gerade darüber nach, der Hauptfigur einen Ablen-



BULLET IN THE HEAD Die harten Actionszenen schreien nach einer deutschen Version.

kungssender zur Verfügung zu stellen, der ja bereits dem Green Beret im Eidos-Hit *Commandos* wertvolle Dienste geleistet hat. Die taktische Planung ist situationsabhängig und findet während des Spiels statt. Wollen Sie etwa einen gut bewachten Gangsterboss um die Ecke bringen, dann müssen Sie die nähere Umgebung genau unter die Lupe nehmen und sich dann einen Plan zurechtlegen. Taucht das Objekt der Begierde beispielsweise regelmäßig vor einem bestimmten Fenster auf, dann könnten Sie dem Kerl von einer gegenüberliegenden Wohnung aus eine tödliche Kugel verpassen. Da die Figuren allerdings über ein beeindruckendes Eigenleben verfügen, könnte eine Störung der Routine dazu führen, dass der Gangsterboss sich nicht mehr am Fenster blicken lässt und Sie demzufolge einen anderen Plan fassen müssen.

Ihre Gegner sind zumeist zynische Totschläger und skrupellose Gangster, denn im Gegensatz zu *Dark Project: Der Meisterdieb* leben Sie nicht in einer von Monstern und Geistern bevölkerten frühneuzeitlichen Stadt. Stattdessen bewegen Sie sich durch eine Umgebung, deren düstere Hinterhöfe und schäbige Häuserfronten am ehesten der Welt von *Max Payne* ähneln, das ebenfalls für diesen Sommer angekündigt ist. Doch anders als der langerwartete Take-2-Titel kann *Hitman* erfahrene Spieler hinsichtlich der



VERSTECKT UND GEFÄHRLICH Die Gewalt ist immer berechnet und gleicht nie blindwütigem Gemetzel wie etwa in *Soldier of Fortune*.

Den Finger am Abzug

Als Vorlage für den Shooter aus Kopenhagen dienen einige der härteren Action-Thriller vergangener Jahre



Robert de Niro

Robert de Niro's waiting: Bereits seit den späten 60ern spielte der US-Schauspieler überwiegend Mafiatypen oder schmierige Auftragsmörder. In dem jüngst erschienenen „Ronin“ lässt er es ebenfalls gehörig krachen



Jean Reno

Zunächst wirkt die Figur des Léon in dem gleichnamigen Thriller etwas tapsig, doch schon bald merkt Bösewicht Gary Oldman, dass der Blumen- und Kinderfreund ein ganz großes Kaliber ist



Anne Parillaud

Der französische Film „Nikita“ ist um mindestens 20 Schussweiten besser als seine bilinge Hollywoodkopie. Parillaud entwickelt sich von einem Junkie zur Superkillerin

Schieß nicht auf die Geisel! Der Rainbow-Six-Grundsatz wird auch hier zu beachten sein.

Technik nicht aus den Socken hauen. Zwar sind viele Details zu erkennen und ein aufwendiges Motion-Capture-Verfahren sorgt für flüssige Bewegungen der Figuren, doch bislang fehlt es an dynamischem Licht- und anderen Effekten, die zur Verdichtung der Atmosphäre beitragen. Wie *SWAT 3* wird auch *Hitman* nicht über einen Mehrspielermodus verfügen; dennoch rechnen die Designer mit einer Spielzeit von nicht weniger als 30 Stunden.

Peter Kusenberg



BLICKWINKEL Der Spieler kann sich für Ich- oder Verfolgerperspektive entscheiden.



HART GESOTTEN Die Animationen der Hauptfiguren beruhen auf dem Motion-Capture-Verfahren, wodurch Bewegungen der Gliedmaßen durchaus wirklichkeitsnah wirken.

Griff nach den Sternen

■ ENTWICKLER Activision ■ VERTEILER Activision ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSSTERMIN April 2000 ■ SONSTIGES Einfallsreicher Strategietitel im echten Star-Trek-Design

QUICKTIPS

Warum hat Activision so viele Star Trek-Titel?

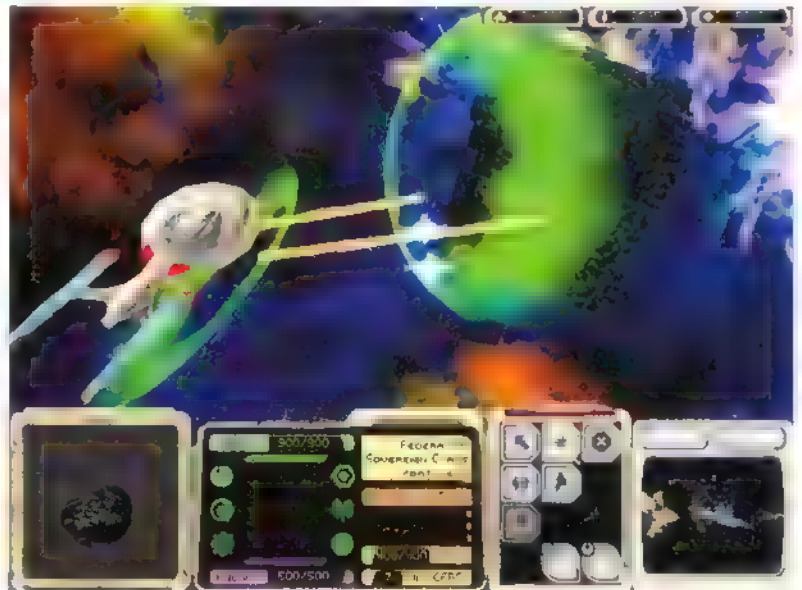
Weil die kalifornische Firma einen hübschen Batzen Geld an den Kinokonzerne in Paramount Pictures abgedrückt hat, um ein Jahrzehnt lang Spiele mit Star-Trek-Lizenz produzieren zu dürfen.

Gibt es unter den Dutzenden von Star-Trek-Titeln auch welche, die Spaß machen?

Bislang gut: Interplays Starfleet Academy (vg. PC Games 10/97) ist das einzige wirklich gelungene Spiel mit der begehrten Lizenz.

In den meisten Echtzeitstrategietiteln müssen Sie Planetenoberflächen besiedeln und dort in geeigneten Produktionsstätten Einheiten zusammenzimmern. Activision hat für seinen **Star Trek-Titel Armada** die unendlichen Weiten des Weltalls als Siedlungsraum entdeckt.

Da auf der guten alten Erde die Tiberiumfelder inzwischen abgegrast sind, bauen Sie als Oberkommandant einer von vier aus Film und Fernsehen bekannten Sternenspezies eine Basis im Kosmos. Zunächst ist es Ihre vorrangige Aufgabe, Mineralien zu sammeln, wozu nicht nur zivile Fahrzeuge, sondern auch entsprechende weiterverarbeitende Betriebe errichtet werden müssen. Die Rohstoffe sind notwendig, um Raumschiffe zu produzieren, mit deren Hilfe Angriffe feindlicher Fraktionen abgewehrt werden können. Anders als in *StarCraft* oder *C&C 3* wird es allerdings unnötig sein, Dutzende von Panzern, Sammlern und Cyborgs zusammenzuschrauben. Stattdessen konzentrieren Sie sich auf die Konstruktion einiger weniger Schiffe, die Sie zudem nach einem schweren Kampf nicht einfach aufgeben, sondern entweder in Ihrer Basis reparieren oder aber zumindest deren Einzelteile demontieren und diese für den Bau weiterer Schiffe nutzen. Gekaperte feindliche Fahrzeuge geben Aufschluss über den Stand der geg-



MEHRDIMENSIONAL Obwohl die Einheiten wie in einem technisch altmodischen Titel wie *StarCraft* gesteuert werden, handelt es sich dabei doch um dreidimensionale Objekte.

nerischen Technik, die dann in den eigenen Schiffen Verwendung finden kann.

Die Entwickler legen großen Wert darauf, dass der Spieler ein enges Verhältnis zu seiner Crew entwickelt. Daher können Sie Ihre Leute auch dann behalten, wenn diese in die Jahre gekommen und nicht mehr ganz tauffrisch sind, wohl aber über eine Menge Erfahrung verfügen. Dennoch müssen Sie bei der Bewältigung der jeweils etwa 30 Missionen mit herben

Verlusten rechnen, da Sie besonders in der Anfangsphase noch nicht genau wissen, wo die Stärken und Schwächen der Gegner liegen. Während etwa die kriegerischen Klingonen ganz auf fette Kanonen setzen, kämpfen die Romulaner mit ausgeklügelten Systemen, die feindliche Computer übernehmen und damit die Verteidigung des Feindes lahm legen.

Die Kampagnen sollen sehr abwechslungsreich gestaltet sein und sowohl taktische als auch reine Aufbau-missionen beinhalten. In den letztgenannten dürfen Sie aus über 30 Raumschiffstypen die geeigneten aussuchen und diese beliebig mit starken Waffensystemen ausstatten. Der Mehrspielermodus befindet sich derzeit noch in der Entwicklung, wird aber über rund 30 Karten verfügen, die von bis zu acht Spielern übers Netzwerk als Spielplatz für heiße Gefechte genutzt werden dürfen.

Peter Kusenberg

Armada hat das Zeug dazu, das Genre erfolgreich in die dritte Dimension zu führen.



AUF DIE NUSSE Nur wer über die leistungsfähigsten Raumschiffe verfügt, kann sich in den Kämpfen behaupten. Das Zusammenbauen von Luxus-Vehikeln verspricht eine Menge Spaß.



Mehr als nur Später können Sie bis zu 15 verschiedene Kampf-raumschiffe steuern.

Segen der Genforschung

■ ENTWICKLER Computer Artworks ■ VERTRIEB Interplay ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN April 2000 ■ SONSTIGES Technisch herausragender Taktik-Shooter im Sci-Fi-Ambiente

QUICKIE

Was bedeutet das Wort Evolva?

Der wohlklingende Begriff ist eine Zusammensetzung aus engl. evolve = mit bestimmten Pilzen befüllte Kapsel, die sich öffnet, wenn die Pflanze erblüht, und eng. to evolve = „sich entwickeln“. Kann man diese Pilzkapseln essen?

Nein, glücklicherweise nicht. Diese pflanzenartigen Kreaturen pflegen nämlich Feuerbälle auf, die Helden des Spiels zu schleudern.

Dem ganzen Universum droht der Untergang: Ein Parasit breitet sich mit affenartiger Geschwindigkeit aus und infiziert ganze Galaxien. Daher schießen die Menschen eine Bande so genannter Genjäger ins All, die aus einem ganz besonderen Holz geschnitzt sind ...

Sie verfügen über vier dieser Kreaturen, die sich von Helden herkömmlicher Action-Titel vor allem darin unterscheiden, dass ihr Aussehen nicht vorgegeben ist. Sie können ihre menschenähnlichen Leiber nämlich im Spielverlauf drastisch verändern, wozu es nötig ist, dass die Genjäger verschiedene Kreaturen des Parasiten-Planeten töten und deren Genstruktur analysieren. Mit diesem Wissen ist es ihnen dann möglich, besondere Fähigkeiten sämtlicher Viecher des Planeten anzunehmen und damit ihre Widerstandsfähigkeit zu steigern. Meuchelt ein Genjäger etwa mehrere flugsaurierartige Geschöpfe, dann kann er sich selbst Flügeln wachsen lassen und mit diesen kleinere Abgründe überfliegen.

Auch in puncto Steuerung unterscheidet sich *Evolva* von vergleichbaren Titeln: Zwar sehen Sie Ihre wandlungsfähigen Helden stets aus der *Tomb Raider*-Perspektive, doch Sie können sich jederzeit dafür entscheiden, welchen der vier Genjäger Sie direkt steuern wollen. Den übrigen können Sie wie in Taktik-Shootern à



MUTATION VERLEIH T FLUGGEL Wenn die Genjäger genügend Information über die DNA fremder Kreaturen gesammelt haben, dann können sie deren Fähigkeiten annehmen.

la *SWAT 3* oder wie im *Half-Life-Addon Opposing Force* über die Tastatur Befehle erteilen, wobei die drei nicht direkt gelenkten Burschen über eine gewisse Selbstständigkeit verfügen und Ihnen im Zweifelsfall ohne langes Bitten und Betteln beistehen.

Die verwendete Technik sorgt für atemberaubende Animationen und lebendig wirkende, exotische Landschaften, wobei insbesondere Besit-

zer einer Grafikkarte mit GeForce-Chipsatz ins Bauklötzestaunen kommen werden. Die sorgsam an die Umgebung angepasste Geräuschkulisse tut ein Übriges, um die dichte Atmosphäre zu nähren. Diese soll im originellen Mehrspielermodus dafür sorgen, dass Fans taktisch anspruchsvoller Action-Titel auch hier nicht zu kurz kommen.

Peter Kusenbergh

Durch die Möglichkeit echten Teamworks unterscheidet sich *Evolva* von herkömmlichen Shootern.

AUF DER CD-ROM
Unsere Videoreportage zeigt die beeindruckende Spielgrafik.



IN DER ZWICKMUHLE Ein Genjäger muss sich ganz allein gegen eine große Horde bössartiger Riesenspinnen zur Wehr setzen.



LEBENDE KANONEN Diese – möglicherweise titelgebenden – Kreaturen haben offenbar nichts Besseres zu tun, als Feuerbälle in die Luft zu schleudern, um dadurch die Genjäger zu rösten.

Aus Freude am Fahren

Die Konte

...int der Need for Speed Serie

■ ENTWICKLER EA Kanada ■ VERTEILER Electronic Arts ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN März 2000 ■ SONSTIGES 80 Porsche-Renner aus den vergangenen 52 Jahren

SMOKE

Gibt es neue Spielmodi?

Gleich zwei: Sie dürfen als Testfahrer und in einem Karrieremodus antreten. Sind alle Porsche-Fahrzeuge enthalten?

Fast alle: Nur ein paar weniger wichtige Rennwagen fehlen.

Ist die Beschränkung auf nur einen Auto-Hersteller nicht doof?

Quatsch: Dadurch können die Entwickler die 80 Porsche-Fitzer viel exakter simulieren.

Porsche, Porsche und nochmals Porsche: Beim jüngsten Kind der *Need for Speed*-Serie dreht sich alles um die Produkte der Zuffenhausener Autobauer. Eine neue Grafikengine, zwei neue Spielmodi und realistischeres Fahrverhalten lassen ebenfalls aufhorchen.

Das nächste *Need for Speed*-Produkt steht an und bringt eine handfeste Überraschung mit: Nach fünf Jahren erfolgreicher Rennspiele brechen die Entwickler mit der Tradition, mehrere erlesene Supersportwagen einzubauen, mit denen Sie herumflitzen dürfen. Stattdessen hat Electronic Arts eng mit dem deutschen Autobauer Porsche zusammengearbeitet und *Need for Speed: Porsche* ganz ins Zeichen der Boxster und 911er gestellt. Der Vorteil für Sie ist, dass die rund 80 Wagen aus über 50 Jahren Porsche-Geschichte exakter simuliert werden können als die Karossen der Vorgänger, deren Fahrmodell gewissermaßen über einen Kamm geschoren wurde. Zur Auswahl stehen fast alle Modelle von 1948 bis heute. Die verschiedenen 911er-Jahrgänge, der neue 996, die GT-Flitzer und andere Boliden dürfen von Ihnen über die zwölf Rennstrecken gehetzt werden, bis die Polizei dem Treiben ein Ende setzt. Allerdings gibt es den bekannten Hot-Pursuit Modus nicht



PFERDESTÄRKEN SATT Mit der Motorleistung des 911ers kommt Fahrfreude ohne Ende auf. Schick: Sogar die eingeblendeten Armaturen sind auf den Porsche-Stil zugeschnitten.

mehr in der alten Fassung, sondern im Rahmen der Kategorie „Factory Driver“, in der Sie als Testfahrer allerlei kuriose Missionen bewältigen müssen. Ähnlich wie in *Driver* müssen Sie oft unter Zeitdruck eine bestimmte Strecke absolvieren oder möglichst flott einen nagelneuen Porsche 966 bei einem Kunden abliefern, ohne dass der Wagen einen Kratzer abbekommt. Die andere Spielvariante

heißt „Porsche Evolution“ und ist eine Art Karrieremodus, in dem Sie vom Jahr 1950 bis ins aktuelle Jahrtausend mit Rennen Geld verdienen, das Sie dann in neue Wagen stecken. Wer will, darf seinen alten Flitzer in der Garage unterstellen, wo der künftige Oldtimer über die Jahre an Wert gewinnt. Neben Ihren fahrerischen Qualitäten kommt es eben auch auf das kaufmännische Geschick an,

OFFEN FÜR ALLES
Der Boxster gehört ebenso zum Fuhrpark wie diverse 911er-Modelle und die GT-Flitzer von Porsche





ECHTER KLASSIKER Der 356 Speedster spielt im Karriere-Modus eine wichtige Rolle und ist einer der begehrtesten Oldtimer.

wenn Sie mit Ihren alten Edelkarossen handeln, um sich einen neuen Hochleistungssportler leisten zu können. Die Verfügbarkeit neuer Motoren oder von Ersatzteilen bei Schäden hängt übrigens von Angebot und Nachfrage in der simulierten *Need for Speed*-Welt ab. Zusätzlich zu diesen beiden Spielvarianten stecken kurzweilige Einzelrennen im Gesamtpaket, doch eine Meisterschaft sucht man vergebens. Beim Streckendesign gingen die Entwickler neue Wege, denn neben drei Testparcours stehen neun offene Kurse mit zahlreichen Abkürzungen, versteckten Abschnitten, Kreuzungen und dergleichen zur Auswahl, anstatt wie bisher den Spieler auf die engen, linearen Straßen zu beschränken. Die Grafik glänzt mit Spezialeffekten wie Rauch, Regen, detaillierten Wagen, physikalisch korrekt bewegten Innenansichten, animierten Fahrern und nicht zuletzt Schäden an den Fahrzeugen, die abhängig vom Aufprall entstehen. Electronic Arts plant einen Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer im lokalen Netzwerk und im Internet; weitere Fahrzeuge sollen Sie nach der Veröffentlichung des Spiels von der Webseite saugen können.

Florian Stangl

„Porsche Evolution“ ist eine Art Karrieremodus, in dem Sie vom Jahr 1950 bis ins aktuelle Jahrtausend mit Rennen Geld verdienen.



VORSPRUNG DURCH TECHNIK Die echten Porsches nachempfundenen 3D-Cockpits bewegen sich realistisch auf holprigen Strecken.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konfe-

renzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.


Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

Testcenter Spielname

Installiert und läuft



Das Spiel bietet High-End-Grafik bei sehr guter Performance auch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen bis zu 640 x 480 (3D-Display optional)
- 16-Megabyte 3D-Speicher optional
- Keine 3D-Stereoschicht
- Keine 3D-Stereoschicht optional
- Testversion: keine 3D-Stereoschicht

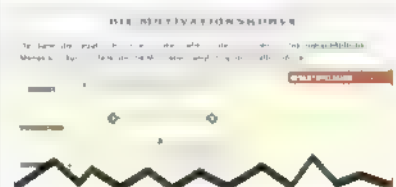
PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR	RAM	Profil 1				Profil 2				Profil 3				Profil 4			
		12	14	16	18	12	14	16	18	12	14	16	18	12	14	16	18
Voodoo2	640 x 400																
Voodoo2	640 x 400																
Voodoo2	640 x 400																
Voodoo3	640 x 400																
Voodoo3	640 x 400																
Voodoo3	640 x 400																

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Game
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Max-Gamer 302	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Max-Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✓
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✓
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✓
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✓
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✓
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✓
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✓
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✓



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt“ (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

AWARD
PC Games

Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Guteklassen:

- Blau** Referenzklasse
- Grün** Oberklasse
- Gelb** Gehobene Mittelklasse
- Orange** Mittelklasse
- Rot** Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

Testkandidat
Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen

Vergleichsspiel 1
Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels

Vergleichsspiel 2
Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels

Vergleichsspiel 3
Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels

Vergleichsspiel 4
Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels

Der Testkandidat

GRAFIK
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.
Schulnote: **1,0**

SOUND
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.
Schulnote: **1,0**

STEUERUNG
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.
Schulnote: **1,0**

MEHRSPIELER
Eine kurze Beschreibung der Mehrspieler.
Schulnote: **1,0**

99% SPIELSPASS

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk und Internet Partien. Hier finden Sie Infos über:

- Die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- Die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- Die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Eingabe PC ☒ Netz ☒ Internet ☒
Anzahl der Spieler ☒ CD pro Packung ☒

STEUERUNG
Force Feedback ☒



■ **SCHLECHTE ZEITEN, GANZ SCHLECHTE ZEITEN:** Die Kult-Selfenoper zelebriert allabendlich jene kleinen und großen Tragödien, mit denen Sie auch als Sims-Spieler konfrontiert werden.

„Geht nicht“ – gibt's nicht

Verglichen mit dem täglichen Wahnsinn bei den Sims wirkt „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ wie ein Kindergeburtstag

FAKTEN

■ ENTWICKLER Maxis ■ VERTRIEB Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 10. Februar 2000 ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Zehn Karrieren
- Acht Bedürfnisse (Hunger, Spaß etc.)
- Sechs Fähigkeiten
- Sims altern nicht
- Babys gibt's nur auf Bewährung
- Zehn bebaubare Grundstücke
- Häuser zum Selbergestalten
- Über 50 Einrichtungsgegenstände
- Zusatz-Ausrüstung per Download



FAKTELEBEN Durch regelmäßiges Üben am Piano steigern Sie die Kreativität. Für den Beruf unserer Testperson (Medizinerin) ist dies unbedingte Voraussetzung, um aufsteigen zu können.

Auf dieses Spiel von *SimCity*-Erfinder Will Wright haben Sie sich zu Recht gefreut: In *The Sims* lässt er Sie den Tagesablauf chronisch abgebrannter Junggesellen, turbulenter Großfamilien und frischverliebter Pärchen organisieren – inklusive wilder Partys, heißer Affären und Nachwuchsfreuden. Die Abenteuer der Sims: Quirliger als eine Schubkarrenladung Furby's, komplexer als manches Mächtegarn-Rollenspiel und mit Sicherheit eines der originellsten Aufbau-Spiele, die jemals in PC Games vorgestellt wurden.

Ding-dong: „Hallo, ich bin Cindy!“. Kaum sind die ersten Möbel abgehängt, stehen auch schon die Anwohner vor der Tür und sind neugierig auf ihren neuen Nachbarn, unseren „Robert“. Nacheinander heißen ihn willkommen: Eddie und Tom von



DURCHHALTEN! Ohne Muckis kann man eine Karriere beim Militär vergessen.

nebenan, die Familie Schmidt und eben jenes zauberhafte Geschöpf, das an den kommenden Abenden regelmäßig zu einem Plausch vorbeikommen wird. Einige Spielstunden, viele Geschenke und verliebte Blicke später: Cindy zieht mit Sack und Pack bei Robert ein. Was sich wie eine handfeste Romanze anlässt, scheitert schneller als erwartet aufgrund unvorhersehbarer Komplikationen: Lebensabschnittsgefährtin Cindy mag zwar eine exzellente Hausfrau und Köchin sein, outet sich aber auch als unausstehliche Furie. Außerdem wurde sie des Öfteren turmelnd mit einer Arbeitskollegin gesehen und schaltet unaufgefordert vom Actionkanal zu den Krimis um – so geht's ja nicht! Klarer Fall: Die Frau muss weg! Nach einigen hässlichen Streltgesprächen wird sie von Jack kurzerhand aus der Wohnung geworfen. Was zur Folge hat, dass sein Single-Domizil schon nach wenigen Tagen aussieht wie nach einer Wasserstoffbombenexplosion: Verstopfte Toiletten, großzügig verstreute Pizzaresten, überlaufende Waschbecken, unbezahlte Rechnungen, kurz: das Resultat durchzechter Nächte mit den Kumpels vor dem Fernseher. Weil Tom und Eddie sowieso fast täglich aufschlagen und den Kühlschrank leerräubern, keimt die glorreiche Idee auf, eine Wohngemeinschaft zu gründen. Ein hoffnungslos untalentierter Schauspieler, ein gesuchter Bankräuber und ein überarbeiteter



GUTE UNTERHALTUNG Dieser Junggeselle hat sich mit dem letzten Schrei in Sachen Unterhaltungselektronik ausgestattet: Den Flachbildfernseher können Sie sich allerdings erst leisten, wenn Sie entsprechend gut verdienen.

Solange Sie Ihrem Sim alle Wünsche erfüllen, wird er sich Ihren Anweisungen nicht widersetzen

Kellner – wenn das mal gut geht ...

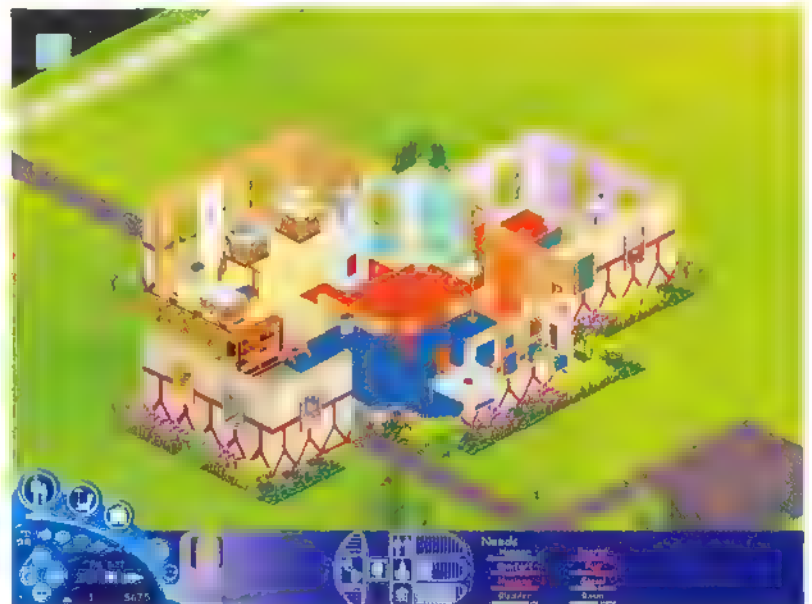
Genauso gut hätte es aber auch passieren können, dass Cindy und Robert heiraten, fünf Kinder in die Welt setzen und schon bald aus Ihrem Wohnklo mit Kochnische in einen feudalen Bungalow ziehen. Oder dass es zwischen Robert und Eddie „funkt“. Oder dass aus dem unscheinbaren Robert ein gefeierter Superstar wird. Ein richtiges Spielziel gibt es bei *The Sims* nicht – trotzdem kann man natürlich auf selbstgesteckte Ziele hinspielen: viel Geld verdienen, eine Großfamilie gründen,

einen illustren Freundeskreis aufbauen, in eine schicke Wohnung ziehen oder beruflich vorankommen.

Ihr Vorteil als Regisseur dieser gigantischen Seifenoper, die sich in 3D-„Puppenhäusern“ abspielt: Die Hauptdarsteller, die „Sims“, tanzen (meist) nach Ihrer Pfeife – sofern Sie auf ihre Empfindungen, Fähigkeiten und Wünsche Rücksicht nehmen. Hunger, Blasendruck, Komfort, Energie, Hygiene, Umgebung, Kommunikation und Spaß – das sind die acht Faktoren, auf die es ankommt. Mangelnder Schlaf lässt jeden Sim mitten



GASTFREUNDLICH Wer sich nette Gäste (hier: zwei sportliche Zwillinge) einlädt, sollte sich wie Paul auch um die Bewirtung kümmern.



ALLES MEINS Dieses bereits recht ansehnliche Haus wird von unserer „Petra“ bewohnt, die sich neben dem Allernötigsten bereits eine Staffelei und eine Mikrowelle gegönnt hat.



THEME IS A PARTY Bei den flotten Rhythmen, die aus dem Kofferradio dudeln (wählen Sie zwischen Country, Rock oder Samba), halt's den Gastgeber nicht lange auf dem Stuhl: Zusammen mit der Nachbarin schwingt er das Tanzbein, während seine Frau mit Ihrer Bekannten offensichtlich über die Friedenspolitik diskutiert.

auf dem Flur einnicken. Zu wenig Kontakt mit Freunden macht ihn depressiv. Eine dunkle Höhle ohne Fenster und Beleuchtung senkt den Wohnwert und sorgt für Unzufriedenheit. Und falls er mal dringend „muss“ und Sie ihn mit anderen Beschäftigungen aufhalten, kann es sogar vorkommen, dass sich um seine Füße herum eine unübersehbare Pfütze bildet.

Beim Spielstart bringt man Ihnen mittels Tutorial-Familie bei, was Sie über Sims im Allgemeinen und deren

Alltag im Speziellen wissen müssen. Wie man mit anderen Personen plaudert. Warum die tägliche Dusche so wichtig ist. Wie man eine Mahlzeit zubereitet. Weshalb man mit einem Multimedia-PC eine Menge Spaß haben kann. Warum man neuen Bekanntschaften tunlichst nicht sofort um den Hals fallen sollte. Was es bringt, einen größeren Fernsehapparat anzuschaffen. Dass der Sim mehrere erteilte Befehle nacheinander abarbeitet und Sie ihn dabei jederzeit unterbrechen können.

Die Steuerung ist so herrlich logisch und eingängig, dass man allein mit Ausprobieren sehr weit kommt. Der Sim soll schlafen gehen? Bett anklicken. Pizza bestellen? Telefon wählen, „Dienste“, „Pizzadienst“, und schon wenige Minuten später klingelt der Lieferant an der Haustür. Mit der Zeit lernt man, wie sich das Leben der Sims effektiver gestalten und unnötige Klickerei vermeiden lässt. Beispiel Unterhaltung: Einen gelangweilten Sim können Sie selbstverständlich zum Bücherregal schicken. Cle-

Kartoffelchips und Pizzadienst allein machen auf Dauer nicht glücklich – bringen Sie den Sims das Kochen bei.



SCHLAFRIG IN SEATTLE Das Ehepaar erholt sich von einer anstrengenden Hausparty.



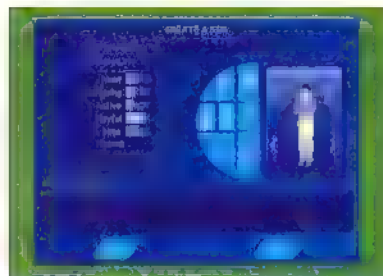
DAMENKRANZCHEN Unsere dicksten Freundinnen machen sich über den Kühlschrank her.



REDEMARATHON Die Symbole links oben zeigen die Reihenfolge der Gesprächspartner.



AUF GUTE NACHBARSCHAFT Das komplette Viertel im Überblick: Auf den leeren Flächen können Sie neue Häuser konstruieren.



BAUKASTEN Die Charakterpunkte machen jeden Sim zur einzigartigen Persönlichkeit.

vorher wäre es, ihn gegen einen Mitbewohner Schach oder Basketball spielen zu lassen – das macht bereits zwei Sims glücklich. Ganz zu schweigen von einer gemütlichen Fernsehcouch, auf der die ganze Familie Platz findet.

Mit Hilfe von Symbolen wechseln Sie zwischen den Hausbewohnern; Sims, die Sie im Moment nicht steuern, gehen weitgehend eigenständig ihrem Alltag nach, leisten sich aber zuweilen deftige Schnitzer – wer noch nie einen Herd bedient hat, löst vielleicht einen Küchenbrand aus, kann die Feuerwehr nicht mehr rechtzeitig anrufen und fällt den Flammen zum Opfer. Was man gegen fortgeschrittenere Tücken des Alltags unternehmen kann, darauf

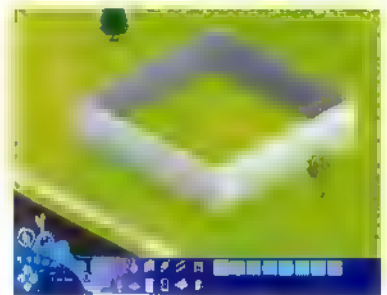


SCHÖNE SCHANDE Wird das Betätigen der Spülung vergessen, muss Mutti der verstopften Toilette mit dem Gummisauger zu Leibe rücken.

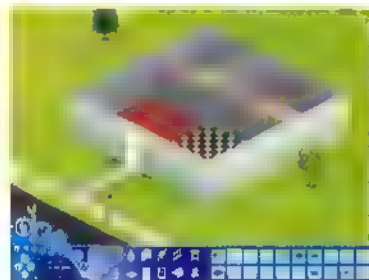
Schöner wohnen

Wer ein schlichtes Malprogramm bedienen kann, kommt auch mit dem „Baumodus“ zurecht, der Sie zum Architekten der Sims-Unterkünfte macht.

Wer keine der vorgefertigten Wohnungen nutzen will, baut sich ein individuelles Häuschen – kleine Grundstücke sind schon preiswert zu haben. Bei Bedarf (Nachwuchs, Einzug von Partnern etc.) können Sie es jederzeit problemlos an- und ausbauen. Ein zusätzliches Zimmer, ein zweites Stockwerk, Säulen, bessere Teppiche und Tapeten, einen Swimmingpool und elektronische Gymnastikgeräte, die das Leben lebenswerter machen. Prinzipiell gilt: Je edler und damit teurer die Ware, desto positiver die Auswirkungen. Einrichtungsgegenstände dürfen jederzeit verkauft, verlegt oder gedreht werden. Gleiches gilt für Mauern, Zäune und Fenster.



Die Grund- und Zwischenmauern werden einfach mit festgehaltener Maustaste aufgezogen.



In Küche und Bad verlegen Sie Fliesen, im Wohn- und Schlafbereich empfiehlt sich Teppich.



Setzen Sie Fenster und Türen ein, damit das Sonnenlicht für ordentliche Helligkeit sorgt.



Verpacken Sie das hässliche Mauerwerk mit Ziegeln, Tapeten und Holzeinrichtungen.



Zum Schluss sorgen Sie für eine überlebensgute Grundausstattung: Toilette, Bett, Kühlschrank.



Fertig! Ihre Sims können einziehen! Bei so einer schicken Wohnung wird es nicht lange dauern, bis die ersten Nachbarn vorbeischnellen.

Dringende Bedürfnisse

Ganz schön anspruchsvoll, so ein Sim: Um ihn beruflich und persönlich voranzubringen, sollten Sie sein Heim so gemütlich und zweckmäßig wie irgend möglich einrichten.



Mit mehr als 150 Materialien und Gegenständen können Sie ein Haus verschönern und ausstatten – weitere wird Maxis auf der *Sims*-Webseite zum Download bereitstellen. Worüber sich die Sims freuen, worüber sie sich ärgern – und was Sie tun können, um die acht Grundbedürfnisse der Sims zu erfüllen.

1. Hunger

Gute Zeiten:

Kühlschrank, Herd, Platz zum Essen, Kochen, Essen (mit Kochbüchern)

Schlechte Zeiten:

Keine Mikrowelle, kein Herd, kein Kühlschrank

2. Blasen

Gute Zeiten:

Funktionstüchtige Toilette

Schlechte Zeiten:

Toilette ist besetzt, verstopft oder nicht rechtzeitig erreichbar

3. Komfort

Gute Zeiten:

Badewanne, Bett, Sofa, bequemer Stuhl

Schlechte Zeiten:

Keine oder zu wenig Sitzmöglichkeiten, Lärm

4. Hygiene

Gute Zeiten:

Badewanne, Schwimmbad, Waschbecken, Dusche

Schlechte Zeiten:

Defekte Dusche, besetztes Bad, Fremde im Badezimmer

5. Energie

Gute Zeiten:

Bett, Kaffee-/Espressomaschine

Schlechte Zeiten:

Zu kurze Schlafphasen, ärmliche Radios und TV-Geräte

6. Spaß

Gute Zeiten:

Fernsehapparat, Stereoanlage, Flipper, Billard, PC, Buch

Schlechte Zeiten:

keine Unterhaltungselektronik weit und breit

7. Soziales Bedürfnis

Gute Zeiten:

Telefon zum Verabreden mit anderen Sims, ausgelegte Dia-Boxe

Schlechte Zeiten:

Singledasein, keine Partys, kein Kontakt zur Außenwelt

8. Raum

Gute Zeiten:

Helle Zimmer, Fenster, Lampen, Pflanzen, Bilder, Tapeten, Bodenbeläge

Schlechte Zeiten:

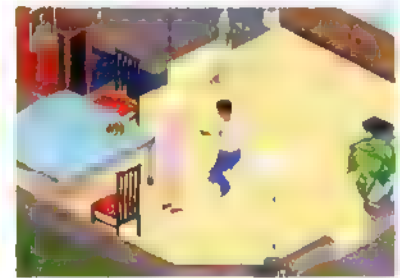
Müll, schmutziges Geschirr, Lärm, kaputte Geräte, Pfutzen, Dunkelheit



AUF TUCHFÜHLUNG Umarmungen gelten als deutliches Zeichen der Zuneigung.



HERZKLOPFEN Na, wer sagt's denn – der erste Kuss war nur eine Frage der Zeit.



MUND FÜR'S LEHEN Unser Romeo fasst sich ein Herz und hält um die Hand seiner Liebsten an.



EINMAL LEBENSLANGLICH Nach kurzer Bedenkzeit willigt die Angebetete ein.

kommt man früher oder später selbst: Familienmitgliedern, die permanent verschlafen, kauft man einfach einen Wecker. Wer von Einbrechern heimgesucht wird, investiert sinnvollerweise in eine Alarmanlage. Dass man den Fernseher ausschalten sollte, bevor man zu Bett geht, versteht sich ebenfalls von selbst.

Kleiderschränke und Kühlschränke werden automatisch bestückt – und jede Entnahme kostet Geld. Wer also beim Öffnen des Gefrierfachs nicht ins Leere greifen will und seinen Sims regelmäßig neue Möbel, Mikrowellen, Spülmaschinen, Badewannen und Pflanzen gönnen möchte, sollte zumindest EINEN Berufstätigen beschäftigen. Durch einen Blick



SCHACH MATT! Die Säule zeigt an, wie das logische Verständnis zunimmt.



ROLLENTAUSCH Papa büffelt in Kochbüchern, Mama vertieft ihr technisches Wissen.

In die Zeitung oder Online-Recherche findet sich schnell ein Job. Solange man jeden Tag pünktlich am Arbeitsplatz erscheint, kann man es weit bringen. Beförderungen sind gleichbedeutend mit höherem Gehalt, doch dies setzt bestimmte Eigenschaften – beispielsweise Logik, Muskelmasse oder Kreativität – voraus, die man sich in Heimarbeit aneignet. Durch engagiertes Malen an der Staffelei oder ausgiebiges Klavierspielen wird beispielsweise der Einfallsreichtum gesteigert und eine Hantelbank macht aus einem Waschbär einen Waschbrettbauch.

Zehn Karrieren warten auf die Sims: Wer eine kriminelle Laufbahn bevorzugt, fängt als Taschendieb an, bewährt sich als Fluchtwagenfahrer, macht als Bankräuber weiter und ist irgendwann als Fälscher oder gar Bandenboss tätig. Aufstiegschancen bieten die Branchen Business, Unterhaltung, Polizei, Kriminalität, Medi-



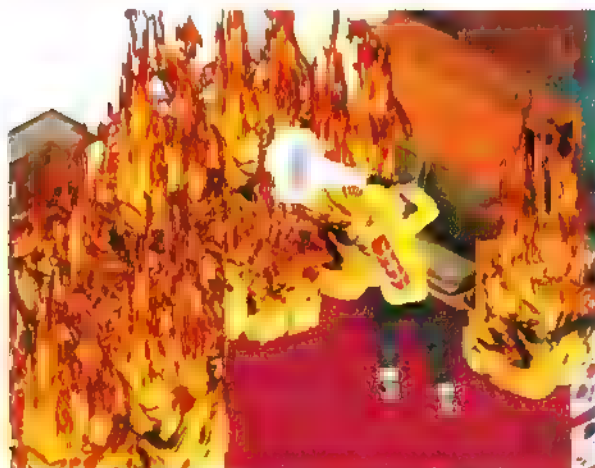
WER ZU SPÄT KOMMT Schulbus und Auto holen ihre Sims zum vereinbarten Zeitpunkt ab. Einmal darf man verschlafen oder den Chauffeur versetzen; sollte sich der Fauxpas wiederholen, droht der Rausschmiss.

Wohnungseinbrüche, Brände, Rohrbrüche und verstopfte Toiletten: Ihren Schützlingen bleibt aber auch nichts erspart

zin, Militär, Politik, Sport und Abenteuer, wo Sie sich vom Bungee-Jumping-Assistenten bis zum Schatzsucher hocharbeiten. Vom Arbeitsleben selbst bekommen Sie kaum etwas mit: Die Person wird zur vereinbarten Uhrzeit mit einem Wagen abgeholt (ein Kellner hat andere Schichten als ein Stationsarzt) und anschließend wieder nach Hause gebracht. Während dieser Zeit können Sie sich Frau, Kindern und sonstigen Mitbewohnern widmen. Prinzipiell besteht jeder Tag im SimCity-Land aus 24

Stunden à 60 Minuten – sieben Tage die Woche, Tag und Nacht, allerdings ohne Wochenenden. Drei Geschwindigkeitsstufen sorgen dafür, dass Schlaf- und Arbeitsphasen rasch übersprungen werden und mehr Zeit für die wichtigeren Dinge bleibt.

Kommen wir zu dem, was Sie sicherlich am brennendsten interessiert: Annäherungsversuche, Flirtereien, leidenschaftliche Küsse, heimliche Affären und fiese Intrigen. Also: Wenn sich Sims angeregt miteinander unterhalten und die „Chemie“ stimmt,



FEUER UND FLAMMEN Herd oder Kamin unbeaufsichtigt gelassen – schon ist's passiert. Tipp: Gönnen Sie sich einen Feuermelder.



FAMILIENIDYLLE Obwohl das Abendessen seit einer halben Stunde auf dem Tisch steht, hält es Papa Walton nicht für nötig, sich zu seinen Lieben dazuzugesellen. Das riecht nach Ärger...

Testcenter

Installiert und läuft



Marcus Espósito

Für ein halbwegs flüssiges Spiel sollte Ihr Rechner besser mehr als 300 MHz unter der Haube haben.

- Leider keine Unterstützung von 640x480 Bildpunkten.
- Die Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik haben kaum Auswirkung auf die Spielgeschwindigkeit.
- Sie sollten möglichst viel Hauptspeicher freischaufeln, wenn Sie das Spiel starten

The Sims

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR	Pentium 200 MMX	Pentium II 300	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
RAM	32 64	64 128	64 128	64 128	64 128
640 x 480					
Software					
800 x 600					
1.024 x 768					

■ WAS IST WAS?
 Technisch unmöglich
 Unzulänglich
 Akzeptabel
 Optimal

THE MOTIVATION CURVE

The Sims ist ein typisches Maxis-Spiel: kein vorgegebenes Ziel, sondern ein „Endlosmodus“, bei dem nur Sie entscheiden, was Sie wie schnell in welcher Reihenfolge erreichen möchten.



GESAMTSPIELDAUER: mind. 50 Std.

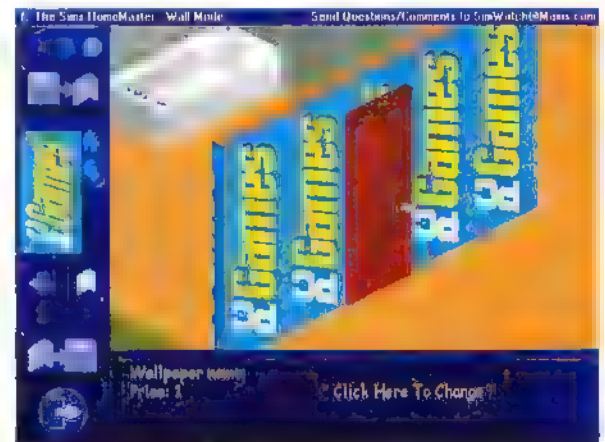
1. Dass die Grafik etwas eckig und kalt wirkt wird Sie nur Bruchteile von Millisekunden stören, dann werden Sie bereits von den Sims müchtig auf Trab gehalten.

2. Einen Job in den Ritten, den ersten Fernseher kaufen, all das sind kleine Glücksmomente, die die ersten Stunden wie im Flug vergehen lassen.

3. Jetzt muss der schon wieder auf den Tag! Immer wiederkehrende banale Tätigkeiten strapazieren den Geduldsladen.

4. Wer Spaß am Herumexerieren hat, darf eine weichenang nicht mehr von den Sims loskommen.

SPIELZEIT IN STD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40



DAS KÖNNEN SIE AUCH Per downloadbarer Gratis-Software von der Sims-Website binden Sie selbst entworfene Tapeten und Teppiche ein.

verbessern sich die gegenseitigen Sympathiewerte; auf den Inhalt der Gespräche haben Sie allerdings keinen Einfluss. Beleidigungen, Komplimente und Fachsimpeleien lassen die Sympathiesäule heftig nach oben oder unten ausschlagen, aber auch Gesten wie Kitzeln, Schultern massieren, Witze reißen, Umarmen, Küssen, Veräppeln, Erschrecken oder Trösten verfehlen ihre Wirkung nicht. Unter 50 Punkten gilt man als „Bekannter“, anschließend als Freund, ab 70 Punkten knistert's bereits ganz gewaltig und zwischen 90 und 100 kann für nichts mehr garantiert werden. Gleichgeschlechtliche Lebensgemeinschaften sind - legt man's darauf an - genauso denkbar wie klassische Vater-Mutter-Kind-Familien, Fünf-Mann-WGs oder Single-Haushalte, deren Bewohner bei Bedarf auf einen (Seiten-) Sprung beim Nachbarn vorbeischauchen. Kommt auf wundersame Weise ein Baby zustande, muss man sich für einen Namen entscheiden und anschließend einige Spieltage mit Füttern, Spielen, Singen und wenig Schlaf durchstehen. Wer sich bewährt, hat anschließend ein schulpflichtiges Kind zu versorgen; vernachlässigte Säuglinge holt hingegen das Jugendamt ab. Mann/Mann- beziehungsweise

Ab 50 Sympathiepunkten werden Nachbar-Sims zu echten Freunden. Und ab 90 Zählern kann man bereits von einer astreinen Liebesbeziehung reden.



AUF DEM SPRUNG Das allmorgendliche In-die-Gänge-kommen lässt nicht viel Zeit, um ein großzügiges Frühstück zuzubereiten - häufig muss sich Ihr Sim mit einer Tüte Chips begnügen.



SCHÖNHEITSSCHLAF Dieses Ehepaar hat das Schlafgemach bereits komplett mit Kommode, Lavalampe und Wecker ausgestattet.



NETTE GESTE Die selbstgebackenen Törtchen auf dem Tisch haben uns die drei Damen mitgebracht, die sich mit der Gastgeberin angeregt über Musik unterhalten. Die Beziehungen zu diesem Trio erkennen Sie in der Statusleiste.

Frau/Frau-Liaisons müssen auf Adoptionsangebote hoffen.

Fühlt man sich anfangs mit dem Management einer einzelnen Person ordentlich ausgelastet, sollte man sich früher oder später auch um das Leben der Nachbarn kümmern. Denn nur mit Beziehungen und Kontakten kommt man beruflich voran. Zwischen den zehn Sims-Grundstücken können Sie jederzeit hin- und herspringen, indem Sie den bisher gemanagten Haushalt dem Computer übergeben. Der kümmert sich darum, dass der erreichte Lebensstandard

Wenn Sie keine Lust mehr auf einen aufmüpfigen Sims haben, wechseln Sie kurzerhand den Haushalt.

und alle Kontakte erhalten bleiben. Wie sich die Nachbarschaft zu sammensetzt, legen Sie selbst fest: Sind Sie einer Familie überdrüssig, werfen Sie sie einfach raus oder lassen sie in ein größeres Haus umziehen. Oder Sie reißen ein Gebäude einfach ab und entwerfen auf dem nun leeren Grundstück ein völlig neues – alles kein Problem. Bewohner und Familien kreieren Sie mit dem Editor: Kind oder Erwachsener, farbig oder weiß, männlich oder weiblich, aufgeschlossen oder schüchtern, schlampig oder reinlich und so weiter. Vielleicht probieren Sie mal eine allein erziehende Mutter mit vier Kindern aus. Oder einen chronisch missmutigen Single. Oder drei Männer und ein Baby. Oder oder oder ...

Petra Maueröder



MEINUNG

Die Sims lassen niemanden kalt – egal, welche Genres man üblicherweise bevorzugt

Petra Maueröder

„Warum pennt der denn auf dem Fußboden?“, „Bagger doch mal die Blondine an!“, „Solltest du nicht langsam mal wieder die Goldfische füttern?“, „Oops, seine Frau wird eifersüchtig...“ – es passiert nicht allzu oft, dass abgebrühte Berufskritiker beim Über-die-Schu-tergucken völlig aus dem Häuschen geraten, hektisch durcheinander schnattern, kichern und glucksen. Wie faszinierend die kleine simulierte Welt der Sims tatsächlich ist, zeigt sich, sobald man sich davon losgerissen hat. Selbst wenn man nicht am PC sitzt, grübelt man darüber, was man seiner Familie als nächstes kauft und welche Fähigkeit es sich zu trainieren lohnt. *The Sims* überschüttet Spontan-Drauflos-Spieler mit Erfolgserlebnissen am laufenden Band („Es ist ein Jungel!“), doch mit zunehmender Spieldauer – Tätigkeiten, die man anfangs mit Begeisterung erledigt (duschen, kochen, Zeitung lesen, Briefkasten leeren etc.), können mühsamer als lästig empfunden werden. Was nichts an der Genialität der Sims ändert. Diese geballte Ladung Spielwitz sollten Sie sich auf gar keinen Fall entgehen lassen.



Bei diesem Spiel schlagen zwei Herzen in meiner Brust

Thomas Borovskis

MEINUNG

Um mich vom Alltagsgrau abzulenken, ver setze ich mich in den grauen Alltag anderer Menschen. Klingt irgendwie paradox – funktioniert aber, wie der Erfolg von Seifenopern. In „GZSZ“ beweist Genau wie Kollegin Mauröder war ich von der ersten Minute an von den durch und durch sympathischen Sims hingerissen: Die Entfaltungsmöglichkeiten, die sich dem Spieler bieten, sind schier unendlich. Allerdings schlägt sich nach der ersten Verblüffung auch eine gewisse Enttäuschung bei mir ein. Müssen sich mein(e) Schützling(e) denn wirklich so unselbstständig verhalten wie kleine Kinder? Warum gibt es keinen Tagesplaner, mit dem der Spieler wenigstens die Grundbedürfnisse seiner Sims automatisieren kann? Warum spielt sich ausschließlich alles in den eigenen vier Wänden ab? Warum gibt es kein freies Wochenende? Zudem sind mir die kleinen

„Speißer“ teilweise etwas zu brav, ihr Leben etwas zu geradlinig und steril. Karriere und wirtschaftlicher Aufstieg sind letztlich das einzige Lebensziel der Sims – und da habe ich eben so meine Identifikationsprobleme. Ich konnte mich dem Charme des Spiels aber trotzdem nicht entziehen. Wer über die oben genannten Kritikpunkte hinwegsehen kann, wird mit *The Sims* wochen- oder sogar monatelang seinen Spaß haben.



KEIN MEISTERDIEB Der ausgelöste Alarm hat rechtzeitig die Polizei herbeigerufen.

TESTURTEIL		The Sims	
IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt: The Sims 1/2000 Konkurrenzlos. So naheliegender und reizvoller als die Sims-Spieleidee erscheinen mag, so einzigartig ist sie bislang. Creatures 3 1/2000 Den knuddligen Intelligenzbolzen ist nur mit viel Geduld beizukommen. SimCity 3000 3/99 SimCity: Heimat der Sims. Am Reißbrett entstehen Mega-Städte. Thomas Hospital 04/97 Die Krankenhaus-Sims ist grafisch ähnlich, aber nicht halb so fesselnd. Lemmings Win 95 01/96 Kuh-Reflexe: Wie wichtig ahndet blau-grüne Muster vor dem Exitus.	GRAFIK Gut Etwas kantig und steril, aber liebevoll animiert. SOUND Befriedigend Es gibt nur wenig in The Sims, was KEIN Geräusch erzeugt. STEUERUNG Sehr gut Das Tutorial erklärt, was sich ohnehin von selbst erschließt. MEHRSPIELER Keine Wertung möglich Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.	BENÖTIGT EMPFOHLEN Pentium 233 128 MB RAM 4x CD-ROM HD: 300 MB Pentium 400 128 MB RAM 8x CD-ROM HD: 500 MB GRAFIK <input checked="" type="checkbox"/> Software <input checked="" type="checkbox"/> 3Dx/Glide <input checked="" type="checkbox"/> Direct 3D <input checked="" type="checkbox"/> Open GL SOUND <input checked="" type="checkbox"/> EAX (5Bilvel) <input checked="" type="checkbox"/> Aureal 3D <input checked="" type="checkbox"/> Dolby Surround MEHRSPIELER Maximale Anzahl an Spielern: Einzel-PC = Netzwerk = Internet = Anzahl der Spieler pro CD = 1 CDs pro Packung = 1 STEUERUNG Force Feedback	90% SPIELSPASS

Mein lieber Herr Fußballverein

Bundesliga-Management aus Meisterhand: Mit Anstoss 3 knüpft Ascarn an die Tugenden des Vorgängers an.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Ascaron ■ VERTEILER Infogrames ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN 10. Februar 2000 ■ JSK Ohne Altersbeschränkung

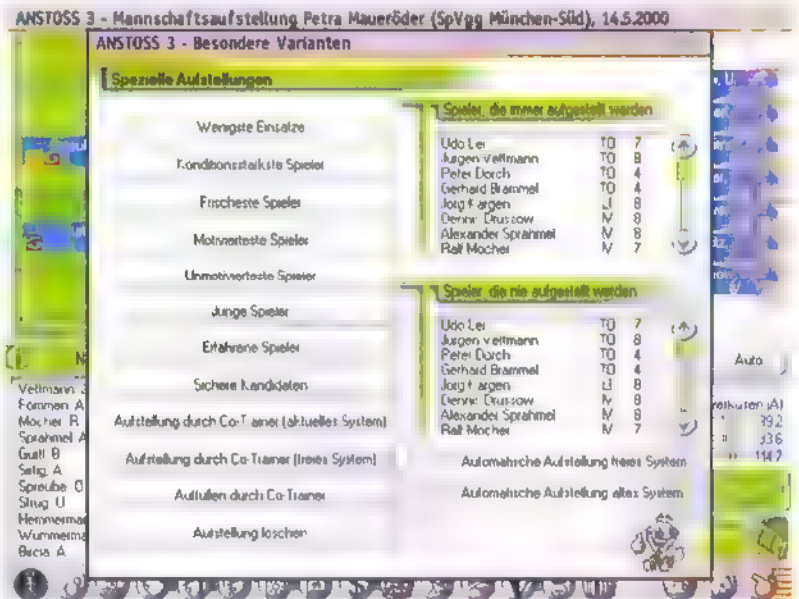
AUF EINEN BLICK

- 2.000 Spieler IM
- 100 neue Eigenschaften
- FIFA-ähnliche 3D-Spielszenen
- Österreichische und Schweizer Ligen
- Netzwerkmodus für 1-4 Spieler
- 70 neue Statistiken



DFB-Pokal, Bundesliga, UEFA-Cup, Champions League, Welt- und Europameisterschaften: Den Anstoss-3-Spieler erwartet ein prallgefüllter Terminkalender voller spannender Fußball-Highlights. Auch wenn man es ihm auf den ersten Blick vielleicht nicht ansieht: Der jüngste Spross der Gütersloher Fußballmannager-Serie trumpft mit einer Fülle frischer Ideen auf.

Dass *Anstoss 2* und *Anstoss 3* fast identisch ausschauen und bedient werden, hat den Vorteil, dass viele hunderttausend *Anstoss*-Kenner ohne Umlernen sofort einsteigen können. Das gilt zum Beispiel für all jene, die sich seit der *Anstoss 2 Gold*-Vollversion auf der PC-Games-Weihnachtsausgabe 1/2000 zu den frisch gebackenen Fans des Fußballmanagers zählen. Mit dem Lieblingsverein Höhen und Tiefen durchstehen, Pokalsiege und Aufstiege feiern, sich mit dem Präsidium, der Presse und widerspenstigen Kickern anlegen, um Sponsorengelder und Superstars feilschen, an der Aufstellung justieren – all das macht Fußballmanager so reizvoll und spannend. Der Spielablauf von *Anstoss 3* unterscheidet sich kaum von



NUR VOM FEINSTE Ihr Co-Trainer stellt automatisch die konditionsstärksten, jüngsten, motivierendsten oder erfahrensten Spieler auf und denkt auch an die Stammsplatz Zusagen.

Konkurrenten: Sobald man in aller Ruhe alle Einstellungen (Training, Transfer, Aufstellung etc.) für die folgenden Tage vorgenommen hat, wird eine Übersicht der Kalenderwoche eingeblendet und Tag für Tag berechnet. Dabei ständig im Blickfeld: die Kondi-

tion und Frische Ihrer Kicker, die von absolvierten Spielen und dem eingestellten Trainingsprogramm abhängt. Ebenfalls nicht ganz unwichtig: das Vertrauen des Präsidiums. Wie in der Realität kann beispielsweise Zwietracht bei der Eintracht dazu führen.



■ **VOLL VOLLEY**
Spieler von Basler-Kaliber warten in den 3D-Spielszenen mit spektakulären Kabinettstückchen auf.

ANSTOSS 3 – Individuelles Training Petra Haueröder (TSGV München-Süd), 28.5.2000

Name	Pos.	Gruppe	Alter	Größe	Gewicht	Stärke	Wendigkeit	Schlagkraft	Stärke	Wendigkeit	Schlagkraft
... (Liste der Spieler mit ihren Statistiken)											



JEDEM DAS SEINE Einzelne Fähigkeiten (Beispielsweise der „Torinstinkt“) können Sie Ihren Schützlingen explizit antrainieren.



RUNDGANG Alle Stadionausbauten dürfen Sie auch in der schicken 3D-Ansicht bewundern.

dass dem Manager der Stuhl vor die Tür gesetzt wird und er sich einen neuen Verein suchen muss – was nach sportlichen und finanziellen Misserfolgen nicht ganz einfach sein dürfte. Für jeden Wochentag wird separat angezeigt, was genau passiert – sei es, dass sich ein Spieler beim Training verletzt, dass eine Vertragsverlängerung samt Verhandlung ansteht oder die Auswirkungen eines „Saufabends“ beschrieben werden.

Schon vor dem Amtsantritt als Trainer und Manager werden Ihnen unzählige Entscheidungen abverlangt. Welches Land? Welche Liga? Topverein oder eher Regionalligist? Welcher Schwierigkeitsgrad? Österreichische und Schweizer PC-Games-Leser freuen sich, dass deren Ligen erstmals

Wer möchte, darf eine beliebige Nationalmannschaft quasi „nebenbei“ betreuen

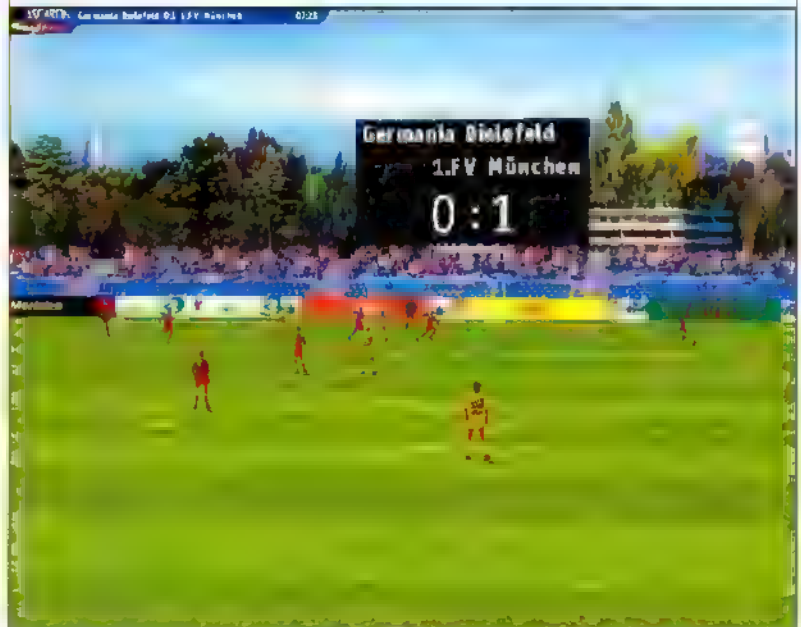
ANSTOSS 3 – Kalkulation Zuschauererwartungen Petra Haueröder (FC Laverkussen)

Name	Pos.	Gruppe	Alter	Größe	Gewicht	Stärke	Wendigkeit	Schlagkraft	Stärke	Wendigkeit	Schlagkraft
... (Liste der Spieler mit ihren Statistiken)											

NACHBARSCHAFTSKRIEG Für Derbys und Spiele gegen Topmannschaften können Sie ruhig etwas mehr Eintritt verlangen.

Die Stunde der Wahrheit

Damit Sie nicht bei jedem Spiel Ihrer Mannschaft zwei Stunden vor dem Bildschirm verharren müssen, dürfen Sie aus drei spannenden Varianten wählen.

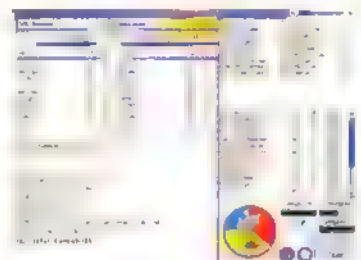


Grafikmodus

- Sie sehen:** FIFA ähnliche 3D Spielszenen aus acht umschaltbaren Kamera Perspektiven inklusive korrekt wiedergegebener Stadionstimmung, Zuschaueremenge, Bandenwerbung, bengalischen Feuern, Fangesängen und (meist) passender Kommentierung
- 90 Minuten dauern:** ungefähr zehn Minuten
- Optimal für:** Wahre Fans, die auch mal ein langweiliges Match ihres Teams überstehen
- Nicht so gut für:** Leute, die gaben, an den Spielzügen Konsequenzen für Training, Taktik oder Aufstellung ablesen zu können

Textmodus

- Sie sehen:** eine ablaufende Uhr, Spielstand, die aktuelle Tabelle, beide Aufstellungen, Benotungen der Kicker, alle relevanten Vorkommnisse
- 90 Minuten dauern:** hängt von der eingestellten Text- und Spielgeschwindigkeit ab
- Optimal für:** PCs ohne 3D-Karte, Spieler mit dem Blick fürs Wesentliche



Nur Szenen

- Sie sehen:** wie Textmodus. Bei Toren, Chancen, Verletzungen und wichtigen Ereignissen wird zusätzlich die entsprechende 3D-Szene eingeblendet
- 90 Minuten dauern:** wie Textmodus
- Optimal für:** Fans, die nur die Highlights einer Partie sehen wollen. Dank der minimalen Ladezeiten der sinnvollste Kompromiss



Flasche leer? Von wegen!

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Deshalb basiert Anstoss 3 auf Anstoss 2 Gold. Was aber nicht bedeutet, dass den Entwicklern nichts Neues eingefallen wäre. Hier die Top 10:



1. Vereinsgelände

Funktioniert wie? Auf das Vereinsgelände passen Clubhäuser, Jugendinternate, Fanshops und Rehasentren. Längst überfällig, weil: Ein zünftiges Stadion ohne Würstchenbuden einfach nicht vorstellbar ist. **PC-Games-Urteil:** Gute Idee, schlecht umgesetzt: Kleine Buden gehen unter, eine Gesamtübersicht fehlt.



2. Zusätzliche Länder und Ligen

Funktioniert wie? Liga- und Pokalsysteme für Österreich, die Schweiz, Türkei, Portugal usw. Längst überfällig, weil: es auch in den Alpenrepubliken Anstoss-Fans gibt. **PC-Games-Urteil:** Wem das noch nicht reicht, der kann Zimbabwe oder die Mongolei per Editor ergänzen.



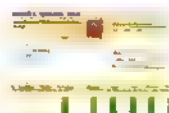
3. Ausführlichere Spieler-Steckbriefe

Funktioniert wie? Für jeden Spieler gibt's eine komplette Historie - bisherige Klubs, Länderspiele, Erfolge etc. Längst überfällig, weil: kein Manager gern die Katze im Sack kauft. **PC-Games-Urteil:** Brillantes Werkzeug, um Spieler besser einschätzen zu können.



4. Echte 3D-Spielszenen

Funktioniert wie? 3D-Karte vorausgesetzt, verwöhnt Sie Anstoss 3 mit spannenden Spielszenen. Längst überfällig, weil: niemand mehr vorgefertigte Instant-Szenen will. **PC-Games-Urteil:** Technisch top und TV-reif inszeniert, aber für die Trainerarbeit bringen die Szenen wenig.



5. „Menschliche“ Spieler mit Persönlichkeit

Funktioniert wie? Persönliche Marotten (Geidger, Nervenbündel) und das familiäre Umfeld werden berücksichtigt. Längst überfällig, weil: sich ein handfester Ehekrach auch in der Realität leistungsmindernd auswirkt. **PC-Games-Urteil:** Wer seine Pappenheimer kennt und Feingespitzengefühl zeigt, hat deutlich bessere Karten.



6. Steuerung nach Wahl

Funktioniert wie? Wählen Sie zwischen Symboliste und einem Manager-Büro mit anklickbaren Schränken. Längst überfällig, weil: angeblich 40 % der befragten Spieler das Anstoss 3-Büro wiederhaben wollten. **PC-Games-Urteil:** Schöner anzusehen, aber umständlicher als die bewährte Menüleiste.



7. Gesteigerte Langzeitmotivation

Funktioniert wie? Ereignisse, Auszeichnungen und Videosequenzen belohnen erfolgreiche Manager. Längst überfällig, weil: es genügend Spieler gibt, die sich ihrer Karriere mehr als 20, 30, 50 Saisons widmen. **PC-Games-Urteil:** Endlich gibt es auch für Intensivspieler ständig was Neues zu entdecken.



8. Netzwerkmodus

Funktioniert wie? Bis zu vier Spieler haben für ihre Einstellungen bis zu zehn Minuten Zeit. Längst überfällig, weil: man sich bislang an einem PC mit Freunden und Kollegen abwechseln musste. **PC-Games-Urteil:** Einstellbare Zeitbegrenzungen und „Strafen“ für Bummler sorgen für Tempo.



9. Erweiterte Jugendarbeit

Funktioniert wie? Finanzspritzen und Probetrainings machen aus Amateuren und Jugendlichen Stammspieler. Längst überfällig, weil: talentierte „Eigengewächse“ meist viel günstiger sind als millionenschwere Einkäufe. **PC-Games-Urteil:** Rechnet sich für langfristig denkende Manager, die über mehrere Saison hinaus planen.



10. Börsengänge

Funktioniert wie? Finanzstarke Klubs gehen per Mausklick an die Börse. Längst überfällig, weil: es Manchester United bereits hinter und die Dortmunder Borussia vor sich hat. **PC-Games-Urteil:** Manager mit der Aktienmehrheit haben's geschafft - sie sind praktisch unkündbar.



FAHNUNG LAUFT Per Datenabfrage finden Sie blitzschnell den passenden Kicker.



STRATEGIESPIEL Im Bereich Taktik gab es nur dezente Änderungen gegenüber Anstoss 2.

komplett berücksichtigt werden - natürlich inklusive sämtlicher Liga- und Pokalmodalitäten. Auf Wunsch dürfen Sie parallel zu Ihrem eigenen Verein auch die Geschehnisse einer beliebigen Nationalmannschaft leiten. Zwecks Qualifikations- und Freundschaftsspielen, Welt- und Europameisterschaften berufen Sie die Crème de la Crème ins Aufgebot und schikanieren die Stars im Training.

Vor der ersten Saison steht die Kalkulation samt den Verhandlungen mit Sponsoren auf dem Programm, wo Sie sich auch für einen Ausrüster entscheiden und Eintrittspreise festlegen. Ebenso wie bei allen anderen Diskussionen können Sie auch in diesem Fall an den Mienen Ihrer Geschäftspartner (das können Spielerberater und -frauen, der Spieler selbst oder Manager eines anderen Vereins sein) ablesen, inwieweit sie mit Ihrem Angebot einverstanden sind. Bei Transfergesprächen müssen Sie sich mit mitbietenden Klubs herumschlagen, die mit ständig neuen Spitzengehältern, Stammspielergarantien und Handgeldern protzen.

Nicht nur bei solchen Verhandlungen blitzt die individuelle Persönlichkeit jedes Spielers auf: Mehr als



SCHICK IN SCHALE Im Editor verpassen Sie der Spielermontur einen frischen Anstrich.

Testcenter

Anstoss 3

Installiert und läuft



Anschluss 3 läuft, wie von einem Manager nicht anders zu erwarten, ohne Probleme.

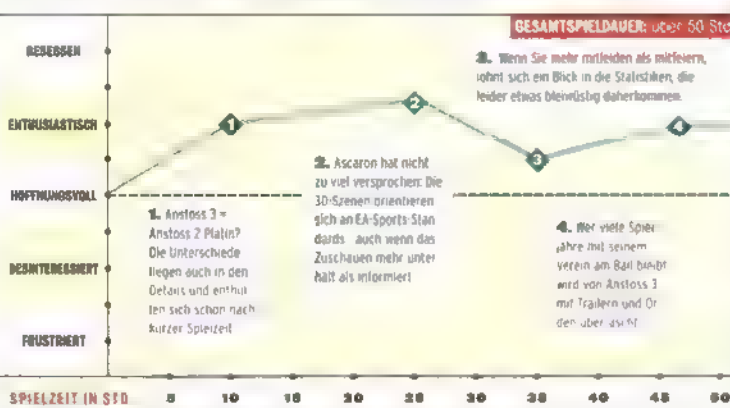
- Einstellmöglichkeiten für Farbtiefe und Bi-/Trilineares Filtering sind in den Erweiterten Optionen versteckt.
- Bei langsameren Systemen sollten Sie möglichst mehr als 32 MB RAM in Ihrem Rechner haben.
- Die Spielszenen werden unterhalb eines Pentium II nicht mehr flüssig dargestellt.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

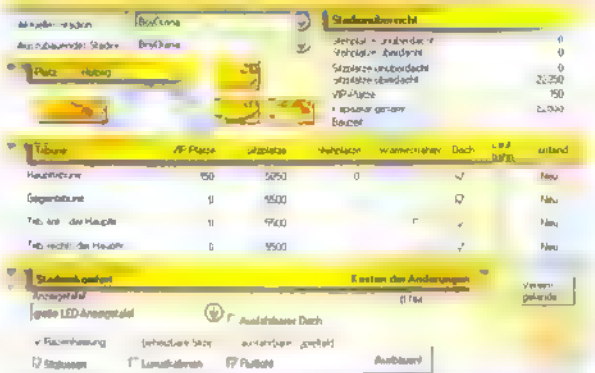
[illegible]

DIE MOTIVATIONSKURVE

Etwas Fußballmanager-Erfahrung sollte man schon mitbringen: Anfänger kommen zwar schnell rein, werden aber von der Fülle an Möglichkeiten und Symbolen förmlich erschlagen.



ANETOSS 3 Station

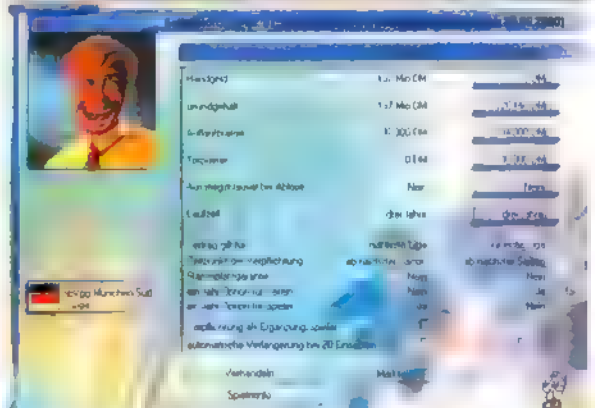


STARS IN DER MANEGE Günstiger als die Renovierung oder der Ausbau eines Stadions ist unter Umständen ein kompletter Neubau.

Knallhart kalkuliert: Der Umgang mit den umfangreichen Bilanzen erfordert etwas Einarbeitungszeit.

50 Fähigkeiten, Eigenschaften, Stärken und Schwächen wirken sich auf die Leistungen auf dem Rasen aus. Wer den gesamten Kader über einen Kamm schert, wird bei weitem nicht so gute Resultate einfahren wie ein Manager, der auch die persönlichen „Macken“ eines Kickers kennt und darauf Rücksicht nimmt. Ein Beispiel sind Kleinkriege zwischen zwei eifrigen Stürmer-Stars – wehe dem Trainer, der einen der beiden bevorzugt. Oder gar beide ins selbe Zimmer während des Trai-

ANSTOSS 3 - Vertragsverhältnisse SpVgg München-Süd



WILLKOMMEN IM KLUB Spieler, die Ihren Verein ablösefrei verlassen können, sind nur mit einem ordentlichen Handgeld zu bekommen.

AKTUELL 3 - Statistiken Petra Knaus (FC Laverdun), 10.12.1999



REKORDVERDÄCHTIG In den mehr als 200 Statistiken entdecken Sie auch außergewöhnliche Serien und Rekorde.

ANSTOSS 3
ANSTOSS 3 - Vereinsgelände


MÜNCHNER RAULI WEN Aus mehr als 300 Gebäuden wählen Sie jene Anlagen aus, die auf dem Vereinsgelände entstehen sollen. Was das bringt? Ein Rehaszentrum beschleunigt beispielsweise den Heilungsprozess von Langzeitverletzten.

Die Phantasie-Spielernamen Ihres Lieblingsvereins können Sie mit dem Editor binnen weniger Minuten korrigieren.


MEINUNG

Derzeit der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann

Petra Maueröder

ningslagers steckt. Die Motivation jedes Einzelnen ist natürlich steten Schwankungen unterworfen: Bei sensiblen Spielern genügt da bereits ein kleiner Seitenhieb während der Mannschaftsbesprechung. Eine verhängnisvolle Affäre, die Geburt des Stammspielers, ein lukratives Angebot aus der Serie A – und schon ist der Spieler nicht mehr richtig bei der Sache. In den Steckbriefen können Sie nachlesen, wer beispielsweise als Schlitzohr, Sensibelchen, Schiri-Liebling, Schönwetterfußballer, Teenie-Star, Unruhestifter oder Ballzauberer gilt.

Um's gleich loszuwerden: Die Vereinsgelände-Verwaltung, von der ich mir viel versprochen hatte, ist grundlich in die Hose gegangen. Hier haben die Macher ebenso Chancen vergeben wie bei den Auswertungen und Statistiken, die schlichtweg zu textlastig sind – so was hätte man grafisch aufbereiten müssen, damit Zusammenhänge auf einen Blick deutlich werden. Oder haben Sie Lust auf das zeilenweise Vergleichen von Zahlen? Trotzdem ist *Anstoss 3* der vielseitigste, umfangreichste und unterm Strich beste Fußballmanager – auch deshalb, weil er sowohl Langsam- als auch Schnellspielern entgegen kommt. Wer's drauf anlegt, schafft eine Saison lockerleicht an einem Abend, wenn Sie hingegen nichts dem Zufall oder der Automatik überlassen möchten, kommen Sie in der gleichen Zeit über die Vorbereitung kaum hinaus. Sympathie-Pluspunkt: Anders als viele allzu bierernste Mitbewerber (etwa *Bundesliga 2000* von EA Sports) behandelt Ascaron das Thema Fußball mit einem vergnüglichen Augenzwinkern – originelle Ereignis-Meldungen, Spielkommentare vom Beckenbauer im Lator und donnernde Halbeitensprachen ringen auch dem verbiebstertsten Manager garantiert ein Schmunzeln ab.

Sie selbst bestimmen, wie tief Sie in die Simulation einsteigen möchten. Dabei macht *Anstoss 3* seinem Ruf als „Fußballmanager der unbegrenzten Möglichkeiten“ wieder mal alle Ehre: Seien es Doping, Schiedsrichterbestechungen, Geheimtrainings, Spielerüberwachungen per Detektiv (vor allem bei „Skandalnadeln“ und potenziellen „Maulwürfen“ sinnvoll) oder ein Börsengang – Ascaron hat viele Anregungen berücksichtigt. Ein Beispiel aus der Praxis: das Training. Hier dürfen Sie die Trainingseinheiten und -intensitäten für jeden Tag und jeden Spieler vorgeben. Auf diese Weise bringen Sie beispielsweise Ihrem unterbeschäftigten Ersatztorwart die Fähigkeit „Elfmeterkiller“ oder „Herauslaufen“ bei. Falls Sie sich einen Co-Trainer gönnen, verteilt der Ihnen automatisch die konditionsstärksten Spieler auf dem Platz.

Oder die jüngsten. Oder die mit den wenigsten Einsätzen (gut für Freundschaftsspiele). Alles per Knopfdruck.

Eine Bürde, die *Anstoss* von Beginn der Serie mitschleppt und unter anderem mit dem *Kicker Fußballmanager* teilt: Mangels DFB-Lizenz mussten die Namen der Spieler und Vereine stark verfremdet werden – statt Oliver Kahn steht also Oliver Huhn im Tor. Wer sich nicht die Mühe machen möchte, solche Details mit dem fantastischen Editor zu korrigieren, wird auf vielen Internet-Fanpages fündig: Dort haben Ihnen fleißige Anstoß-Anhänger diese Mühen bereits abgenommen – den Datenbestand müssen Sie anschließend nur noch ins entsprechende Verzeichnis kopieren und schon hat in der Bundesliga wieder alles seine gewohnte Ordnung.

Petra Maueröder

TESTURTEIL
IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

Anstoss 3 12/99
Kla. die neue Nummer 1 in keinem anderen Manager, eck. so viel drin kein anderer fesselt länger

Kicker Fußballmanager 11/99
Umfangreicher Spitzenmanager mit 2D-Spielszenen und IA-Steuerung

Anstoss 2 Gold 11/98
Der beliebte Vorgänger Anstoss 2 + Add-On in einem Komplettpaket

Bundesliga Manager 98 10/98
Die BM-Tage sind gezählt. Grafisch überholt, spielerisch Standard

Bundesliga 2000 12/99
Exklusive DFB-Lizenz + 7 FA-Spielszenen, aber dröge Managementteil

WIRTSCHAFT

Beste 3D-Spielszenen, Top-Allg. Mon. 1

Sehr Gut

32 MB RAM

4x D-RAM

HD 1000 MB

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Sehr Gut

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Sehr Gut

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Sehr Gut

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Sehr Gut

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Sehr Gut

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Sehr Gut

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Sehr Gut

Top Sprachausgabe, Kommentierung

Anstoss 3
BENÖTIGT EMPFOHLEN

Per System 113
32 MB RAM
4x D-RAM
HD 1000 MB

Per System 113
64 MB RAM
4x D-RAM
HD 1000 MB

GRAFIK
Software
3D-Engine
Direct 3D
Open GL

SOUND
EAX (SBLive)
Aureal 3D
Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Tastatur + Maus

86%

SPIELSPASS

Die Welt ist nicht genug

Expansion im All Als intergalaktischer Eroberer, Weltenlenker und Politiker greifen Sie nach den Sternen.

FAKTEN

ENTWICKLER Digital Reality ■ VERTEILTER GT Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ FRÜHSTÜCKSTERMIN 11. Februar 2000 ■ JA Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- verschiedene Rassen
- über 50 Missionen
- 80 Planeten
- interaktives Tutorial
- Missionsnachschub per Internet



HOME SWEET HOME New Nürnberg wächst und gedeiht. Eine automatische Baufunktion entlastet gestresste Imperatoren. Wer wirklich Großes anstrebt, sollte selber bauen.

Kampf ums Überleben. Reißen Sie sich eine ganze Galaxis als Diplomat oder Feldherr unter den Nagel.

Überbevölkerung ist in einer fernen Zukunft kein Thema mehr. Wenn es einer Zivilisation auf ihrem Heimatplaneten zu eng wird, stellt sie flugs eine Raumflotte zusammen und sucht im All nach neuem Lebensraum. Wenn sich mehrere Rassen auf einen solchen Eroberungsfeldzug machen, sind Konflikte vorprogrammiert.

Als Oberhaupt einer dieser Rassen halten Sie in *Imperium Galactica 2* die Fäden in der Hand. Je nachdem, für welches Volk Sie sich entscheiden, gehen Sie mit unterschiedlichen Stär-

ken und Schwächen an den Start. Sie spielen entweder eine Einzelmission oder den Feldzug. Hier gilt es, die gesamte Sternenkarte für Ihr Völkchen zu erobern. Das Spiel beschränkt sich allerdings nicht nur auf den Kampf im Weltraum, sondern lässt Sie auch jeden einzelnen Planeten verwalten. Per Mausklick versetzen Sie sich auf die Oberfläche einer Welt und können dort Ihre Siedlung erweitern und pflegen. Die Kolonisten werden schnell mürrisch, besonders wenn Sie ihnen wichtige Einrichtungen des täglichen Lebens verweigern. Optisch orientiert sich *Imperium Galactica 2* stark an *Homeworld*. Sowohl die Sternenkarte als auch die Planetenoberflächen prä-



Der Beweis: Aufbaustrategie muss nicht zwingend hässlich sein.

Sascha Gliss

MEINUNG

In puncto Präsentation und Spielbarkeit ist *Imperium Galactica 2* seinem Vorgänger um Lichtjahre voraus. Trotz der komplexen Spielwelt und der zahlreichen Aufgaben des Imperators artet das Regieren nur selten in Stress aus. Zwar hält das Spiel eine Fülle von Informationen bereit, das gelungene Benutzerinterface allerdings sorgt dafür, dass Sie Ihr Reich stets im Griff haben. Ein besonderes Lob verdient sich *Imperium Galactica 2* das Tutorial. In interaktiven Lektionen werden Sie schrittweise in die Geheimnisse der Erforschung und Expansion eingeführt. Schade nur, dass das Spiel keine echte Kampagne enthält. Der Feldzug spielt sich eher wie eine Weiteroberung im Breitenspektrum der *Risico*.

sentieren sich in schicker 3D-Grafik und auch die Kamera lässt sich - wie in *Sierras Space-Saga* - zwecks besserer Übersicht frei positionieren.

Sascha Gliss



BLUTENKAUF Mit Panzern machen Sie Piraten auf der Planetenoberfläche den Garaus.

Imperium Galactica 2 bietet schicke Optik, gepaart mit herausforderndem Gameplay.



ALARM IM WELTALL Gefechte laufen auf Wunsch auch automatisch ab, dann kämpfen Ihre Mannen allerdings weniger effizient.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Homeworld** 11/98

Das erste strategische Spiel mit epischen Weltraumschichten in 3D.

■ **Imperium Galactica 2** 2/2000

Grafisch exzellente Space-Oper dank moderat steigendem Schwierigkeitsgrad auch für Einsteiger geeignet.

■ **Master of Orion 2** 11/96

Civilization in Space. Bietet enorme Spieliefe und einfache Präsentation.

■ **Imperium Galactica** 6/97

Gehört dank unausgeglichener Spielprinzipien zu den schlechtesten.

■ **Outpost 2** 11/92

Nach dem ersten Spiel in der Reihe.

GRAFIK

3D-Welt im Homeworld-Look.

32 MB RAM

4x D-RAM

16 MB

Befriedigend

Starke Musik, schwache Effekte

Sehr gut

Eingängig, unkompliziert und sinnvoll.

Gut

Epische Netzwerk- und internet Schichten

Einzel-PC - Netzwerk - Internet

Anzahl der Spieler pro CD

1

4

STEUERUNG

81% SPIELSPASS

Imperium Galactica 2

BENÖTIGT

Pentium 233

32 MB RAM

4x D-RAM

16 MB

Befriedigend

Starke Musik, schwache Effekte

Sehr gut

Eingängig, unkompliziert und sinnvoll.

Gut

Epische Netzwerk- und internet Schichten

Einzel-PC - Netzwerk - Internet

Anzahl der Spieler pro CD

1

4

STEUERUNG

81% SPIELSPASS

Der kindliche Dschungelkaiser

Vorrangig an Knirpse gerichtet, garantiert Tarzan sirupsüßen Spaß mit dem üblichen Disneystempel

FAKTEN

■ ENTWICKLER Eurocom Entertainment ■ VERTEILER Disney Interactive ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 6 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Original-Film-ausschnitte
- Simple Steuerung
- 3 Levels
- 5 Bonusebenen



BOCKSPRUNG Nilpferde und anderes Großgetier können als Sprungbretter missbraucht werden, um höhere Baumwipfel zu erreichen. Da oben warten Extrapunkte.

Disney-Spiele haben Tradition. Bei nahe jeden Film flankiert ein interaktiver Ableger, der, einfach zu bedienen, Kindgebliebenen Laune macht und den Nachwuchs zuverlässig ruhig stellt.

Auf einen Abriss der Geschichte sei verzichtet. Sie Tarzan, auf der CD Jane – genug gesagt. Als das Spiel beginnt, scheucht man einen fünfjährigen Zwerg mit Lendenschurz und herzerweichend kläglichem Urfiapser durchs Affenland, schmeißt Früchte durch die Gegend und erfreut sich leicht überwindbarer Hindernisse: Klufte, Paviane davor und dahinter, Rutschpartien über massive Baum-

stämme, im Gegenzug schwingende Lianen und Trampolinblumen als Hilfsmittel.

Ein paar Ebenen später streckt sich der Moglikörper dann in die Länge, die Muskelmasse nimmt zu, der Schwierigkeitsgrad steigt schneller an. Als Gegner werfen sich derweil Leoparden, Adler und blindwütige Männer in die Bahn. Schade nur, dass sich am eigentlichen Ablauf von jetzt an nichts mehr ändert. Die Levels bestehen aus gerade vier verschiedenen Elementen, stets neu arrangiert. Damit Sie das nicht bemerken, dürfen Sie kurz Jane oder einen der haarigen Gesellen steuern und, sofern Sie Sonderobjekte eingesammelt haben, in Bonusstufen



Für Kinder und Jugendliche mit Hang zur Disneysüßigkeit gemacht.

Daniel Ch. Kreiss

MEINUNG

Die ersten Stündchen mit Tarzan versprechen kurzweilige Beschäftigung. Danach schallen ausgewachsene Urwaldhelden auf den Autopiloten um. Zu stereotyp sind letztendlich die Levels aufgebaut, um halbwegs erfahrenen Computerspielern zur Sucht zu werden. Rayman 2 oder Tonic Trouble purzeln im Vergleich weit facettenreicher durchs Gestrüpp. Wer den Film mag, wird das Spiel trotzdem nicht verachten – und für Kinder bietet es dank der einfachen Bedienung einen tollen Einstieg ins Genre. Aus dem eigentlich gestrigen Kompromiss zwischen 2D und 3D, den Pandemonium salonfähig gemacht hat, holt Tarzan übrigens noch Bemerkenswertes heraus.

Ihr Punktekonto sanieren. Jüngere werden daran lange Freude haben, Erwachsene packt in der Mitte des Spiels die Lust auf was anderes.

Daniel Ch. Kreiss



SPIELFILMSPIEL Kurze Zeichentrickszenen werden nach jedem Level eingestreut.

Ein Käfig voller Affen: Nie gab es eine höhere Primatendichte auf dem PC.



URWALDSTAMPEDE Elefanten sollte man vorsichtig gegenüberreten – oder extrem schnell rennen können. Eine exemplarische Sequenz.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Rayman 2** 12/99

Der Meister grafisch opulent und spielerisch höchst wertvoll

■ **Tonic Trouble** 12/99

Ähnelt dem großen Bruder Rayman sehr, gilt als schöne Ergänzung

■ **Pandemonium 2** 0/00

Klassiker mit Marlekin, hat das brachliegende Genre wieder belebt

■ **Tarzan** 12/99

Typische Disney-Film-Bruderspiele: gezeichnete Charaktere, tolle Künste, nicht für Profis gedacht

■ **Disney's Jim Henson's Muppet**

Simuliert die Kameleinführung, schlechte Steuerung, Durchhaltevermögen

GRAFIK

3D-2D-Kombination, gut animiert, kindgerecht

SOUND Gut

Filmstimmen plus Phil Collins-Liedchen

STEUERUNG Sehr gut

Reagiert spontan und ist leicht zu handhaben

MEHRSPIELER Keine Wertung möglich

Kein Mehrspielermodus vorhanden

70%

SPIELSPASS

Steuerung: Durchhaltevermögen

Steuerung: Durchhaltevermögen

Disneys Tarzan

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 90 Pentium 200

16 MB RAM 32 MB RAM

4x CD-ROM 4x CD-ROM

HD 35 MB HD 35 MB

GRAFIK **SOUND**

Software X EAX (SBLive!)

3Dfx/Glide X Aureal 3D

Direct 3D X Dolby Surround

Open GL

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel: PC Netzwerk: Internet

Anzahl der Spieler pro CD: 1

CDs pro Packung: 1

STEUERUNG

Force-Feedback: X

Kampf der Titanen

Führen Sie Herkules & Co. in die Echtzeit-Schlacht gegen die Götter des Olymp.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Quicksilver ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ TERMIN Februar 2000 ■ USK Noch nicht bekannt

AUF EINEN BLICK

- 10 antike Heiden
- Über 40 Aufträge
- Ausführliches Tutorial
- 4 Kämpfertypen
- 10 Spezialattacken



GROSSAUFNAHME Die Gefechte sind, besonders aus dieser Entfernung, alles andere als eine Augenweide. Speziell die Figuren wirken reichlich grobschlächtig.

Machtkampf im alten Griechenland. Götter und Menschen treten an zum entscheidenden Kräftemessen.

Meeresgott Poseidon ist stinksauer. Die Sterblichen haben jegliche Furcht vor den Bewohnern des Olymp verloren und streben nach der Herrschaft über die Welt. Also schickt der erzürnte Gott seine finsternen Horden aus, mit dem Auftrag, die Menschen endgültig zu vernichten. Als Führer der Sterblichen fällt Ihnen die Aufgabe zu, die monströsen Günstlinge des Gottes zurück ins Meer zu werfen.

Mit Ihrer Mini-Armee, die aus maximal zehn Kämpfern besteht, erkunden Sie die Schlachtfelder und prügeln sich mit dem bösen Feind. Neben

normalem Soldatenvolk können Sie einige Helden der griechischen Mythologie rekrutieren.

Landschaften, Gebäude und Einheiten präsentieren sich in ziemlich pixeligem Voxel-Outfit. Die Schwächen der Technik werden gerade in der höchsten Zoomstufe deutlich. Auch spielerisch gehört *Invictus* eher in den PC-Hades als in den Olymp: Die meiste Zeit laufen Sie einfach durch die Gegend und schlachten alles ab, was Ihnen nicht freundlich gesinnt ist. Durch die fuzzelige Grafik verlieren Sie in diesen Gefechten zudem leicht den Überblick, wodurch ein exaktes Kommandieren der Truppen zur Glückssache wird.

Sascha Giss

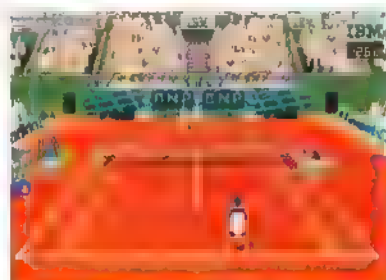
Ich kam, ich sah, ich langweilte mich. Selbst Fans der griechischen Heldensagen sollten um *Invictus* einen Bogen machen.

TESTURTEIL		Invictus	
IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt:			
Populous 3 Jüngste Auflage der Mutter aller God-Games. Immer noch Spitze.	12/98		
Myth 2 Fantasy-Schlachten in schillernder 3D-Optik. Gralisch sehr interessant.	3/99		
Braveheart Lieblose Umsetzung des Kino-Erfolges von und mit Mel Gibson.	9/98		
Riverworld Aufbaustategie mit esoterischem Touch und ungewöhnlicher Story.	12/98		
Invictus Jüngstgeordneter Echtzeit-Strategie mit voxel-Technik. Schade um das klassische Götter-Szenario.	3/99		
GRAFIK ... Ausreichend Einmal nicht mehr zeitgemäß.		BENÖTIGT EMPFOHLEN Pentium 266 / Pentium 350 64 MB RAM / 64 MB RAM 4x CD-ROM / 4x CD-ROM HD: 300 MB / HD: 300 MB	
SOUND ... Befriedigend Sprache fällt, ansonsten eher lahm.		GRAFIK ... ✓ Software ✗ 3Dfx/Glide ✗ Direct 3D ✗ Open GL	
STEUERUNG ... Befriedigend Standard-Maus- und Tastatur.		SOUND ... ✗ EAX Software ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround	
MEHRSPIELER ... Keine Wertung möglich Mehrspielermodus zur Zeit noch nicht testfähig.		MEHRSPIELER Maximale Anzahl an Spielern: Einzel-PC = Netzwerk = Internet = Anzahl der Spieler pro CD: ... 1 CDs pro Packung: ... 2	
45% SPIELSPASS		STEUERUNG Force-Feedback ✗	

KURZTESTS

Roland Garros

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER Carapace
■ VERTRIEB GT Value ■ USK Ohne Altersbeschr.



WERBEBLOCK Die viele Werbung ist das Einzige, was an die French Open erinnert.

Die Tennis-Simulation *Roland Garros French Open - Paris 1999* leidet unter der generellen Schwäche dieses Genres. Die spielerisch anspruchsvolle Sportart lässt sich einfach nicht auf den flachen Monitor übertragen. Da die Möglichkeit zur Beobachtung des Balls im dreidimensionalen Raum fehlt und die Schwerkraft nicht eingestuft werden können, schafft es *Roland Garros* nicht, ein Ballgefühl zu vermitteln. Nicht einmal ein Trainingsmodus existiert, mit dem die diversen Schlagarten geübt werden könnten. Darüber hinaus bewegt sich der Ball nur sehr stockend über den Bildschirm und auch die gelegentlichen Abstürze trüben den Spielespaß. (hw)

SPIELSPASS

44%

Skispringen 2000

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER VCC Entertainment
■ VERTRIEB GT Interactive ■ USK Ohne Altersbeschr.



SCHMUCKLOS Die sehr schnelle Grafik kann nicht mit Detailreichtum verwöhnen.

Von VCC, den Entwicklern des Rennspiels *Killer Loop*, stammt eine der ersten Skisprung-Simulationen für den PC. Mit zwei Mausklacks werden dabei Start und Landung festgelegt, mit der Maus selbst wird die Fluglage beeinflusst. Die Ergebnisse der gerade einmal sieben Konkurrenten liegen leider in einem unrealistisch weiten Bereich, für die Jury gilt Entsprechendes: Weiten zwischen 50 und 50 Metern und Noten zwischen 13 und 20 Punkten. *Skispringen 2000* verlangt dem Spieler sehr viel Feingefühl ab, was durchaus Spielespaß erzeugt. Allerdings bietet das Spiel viel zu wenig Abwechslung: Nur vier Schanzentypen und zwei Aufsprungstechniken sorgen für eine Spieldauer auf Shareware-Niveau. (hw)

SPIELSPASS

34%

Die Gefahren des Nachtlebens

Westwood sagt Blizzard den Kampf an. Aber ist Nox wirklich mehr als nur ein plumper Diablo Klon?

FAKTEN

■ ENTWICKLER Westwood ■ VERTEILER Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHENUNGSTERMIN Februar 2000 ■ JSK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Irer Charakterklassen
- Über 100 Sprüche, Wallen und Fellen
- 33 Kapitel
- Fünf Mehrspielermodi

Es könnte fast eine Szene aus „Eine schrecklich nette Familie“ sein: Der Automechaniker Jack sitzt genervt in seinem Wohnwagen und hadert mit der Welt. Der Fernseher scheint kaputt zu sein, die Freundin nervt und die Getränke sind auch aus. Doch plötzlich reißt ihn ein mysteriöser kosmischer Unfall aus seinem Alltagstrott heraus – der frustrierte Schlaffi wird in eine faszinierende mittelalterliche Fantasy-Welt katapultiert und muss sich dort in der ungewohnten Rolle des Helden wider Willen bewähren.

Dies ist die amüsante Vorgeschichte zu Nox, einem Action-Fantasy-Rollenspiel aus dem Hause Westwood, das in die Fußstapfen von Klassikern wie *Diablo* tritt. Urheberin des anfänglichen Chaos ist die böse Hexe Hecubah, die die Herrschaft über die Welt Nox erlangen will. Bei einem ihrer zahlreichen Experimente ging etwas schief: Ein mehr oder weniger unfreiwillig hergestelltes Dimensionstor stellte für eine kurze Weile eine Verbindung zwischen ihrem und unserem Universum her – und Jack purzelte

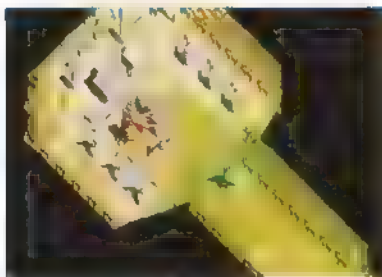
prompt hindurch. Damit unser Held wieder in seinen Wohnwagen zurückkehren kann, muss er die Übeltäterin bezwingen; doch die ist erst einmal in weiter Ferne.

Sie übernehmen die Rolle von Jack und versuchen, ihn durch Kämpfe und die Erledigung von Aufträgen langsam zum ernst zu nehmenden Kämpfer zu machen, als der er letztendlich Hecubah dann entgegentreten kann. Das grobe Spielprinzip erinnert auf den ersten Blick tatsächlich stark an *Diablo*: Sie steuern Jack mit den Pfeiltasten



HEXENKULT

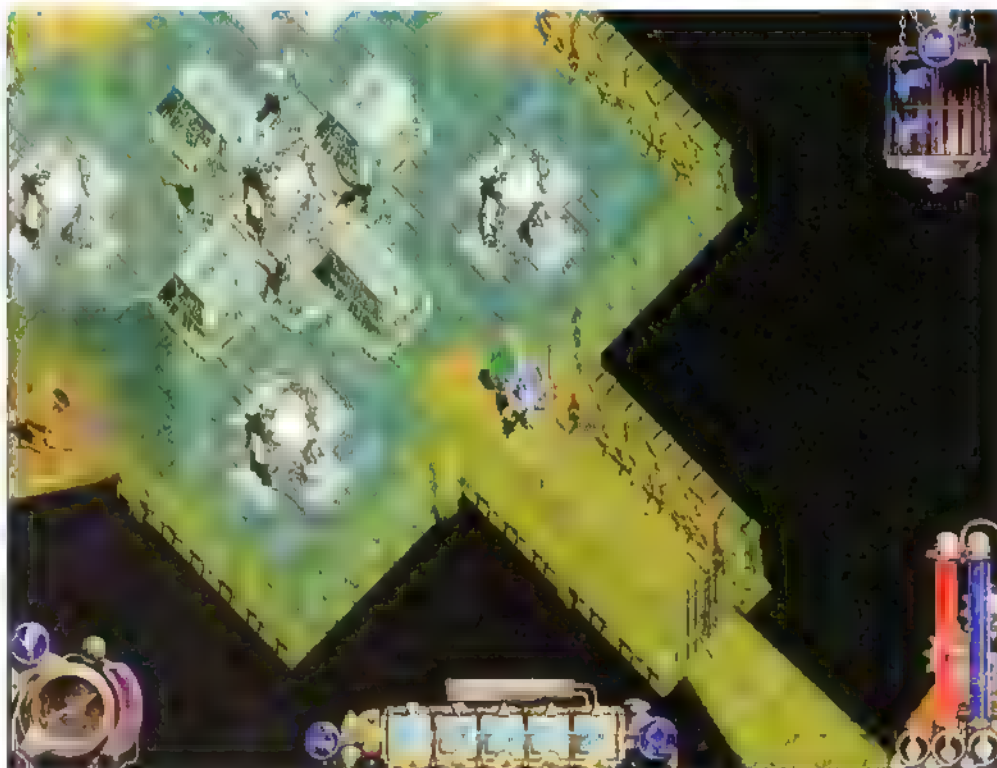
Ob es diese überschminkte Junge Dame wirklich schafft, in die Fußstapfen von *Diablo* zu treten?



MASSENSCHLAGEREI Diesen Ritter bekämpfen Sie am besten mit Ihren Fledermäusen.

durch in leicht isometrischer Perspektive dargestellte Landschaften, kämpfen gegen Monster, Räuber und andere zwielichtige Gestalten, sammeln Gold und investieren dies in immer bessere Waffen, Rüstungen und Equipment. Jede gewonnene Schlacht und jedes außergewöhnliche Ereignis erhöht Ihre Erfahrungspunkte, was sich wiederum günstig auf Ihre Eigenschaften auswirkt: Sie werden stärker, widerstandsfähiger, können mehr Gegenstände mit sich herumschleppen und schließlich immer mächtigere Gegner bezwingen.

Zu Beginn des Spiels haben Sie die freie Auswahl aus drei Charakterklassen. Als Kämpfer sind Sie von Anfang an mit einer relativ großen Körperkraft ausgestattet, müssen dafür aber auf jegliche Art von magischen Fähigkeiten verzichten. Stattdessen investieren Sie Ihr Gold in Keulen, Äxte und Schwerter, mit denen Sie sich dann durch Waldlandschaften, Dörfer und Lavahöhlen hacken und schlagen. Der Magier ist dagegen zwar deutlich schwächer, gleichzeitig aber versiert im Umgang mit übernatürlichen Kampfmethoden: Feuerbälle, zerstörerische Blitzgewitter und Lähmungszauber machen aus ihm einen respektablen

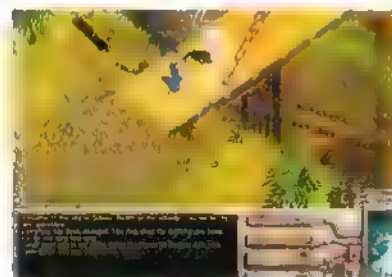


MAGIEQUELLEN Um zaubern zu können, benötigen Sie Mana, das Sie auf Marktplätzen und an Ständen kaufen können. Die blau leuchtenden Steingebilde spenden die wertvolle Energie aber auch umsonst.

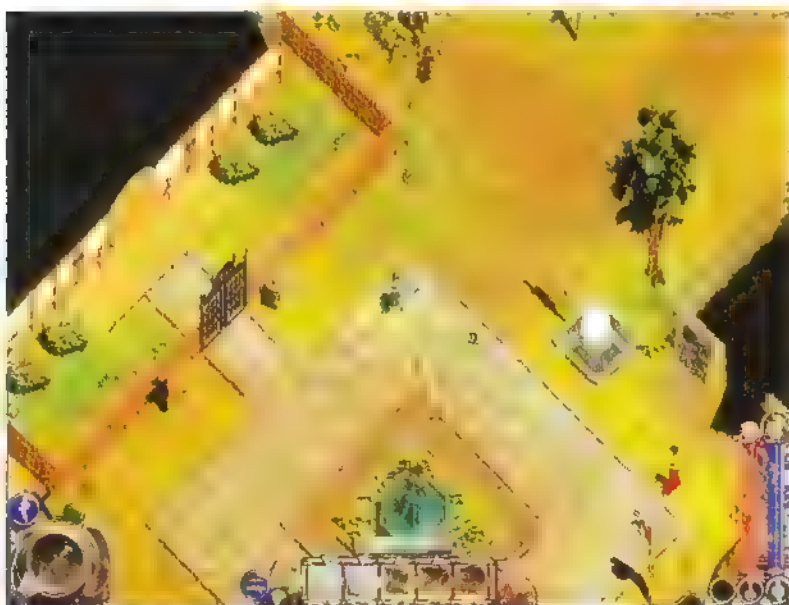
Helden, der seine Feinde allerdings besser aus größerer Entfernung an greifen und Auseinandersetzungen aus nächster Nähe aus dem Wege gehen sollte. Die dritte, schwierigste, gleichzeitig aber auch interessanteste Klasse ist die des Beschwörers. Diese faszinierende Persönlichkeit ist so schwach, dass er bei direkter Konfrontation mit einem Monster so gut wie keine Chance hat. Dieses Manko wird aber mehr als ausgeglichen durch die Fähigkeit, Tiere zu beschwören. Die auf diese Art und Weise gefangenen We-

sen verlieren ihren eigenen Willen und folgen Jack daraufhin bedingungslos. Werden Sie also beispielsweise von einer Riesenspinne attackiert und setzen Ihren Beschwörungsauber ein, dann haben Sie ab sofort ein Insekt als Begleiter, das Ihnen wie ein treuer Hund auf

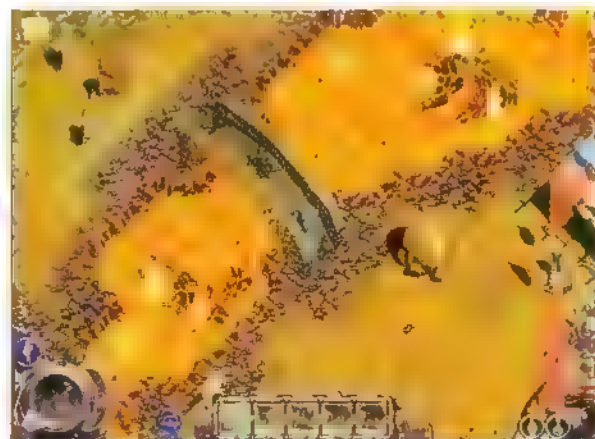
Die Landschaften bestechen durch liebevolle Details: Schimmerndes Wasser in Regentonnen und herumwuselnde Tiere schaffen Atmosphäre.



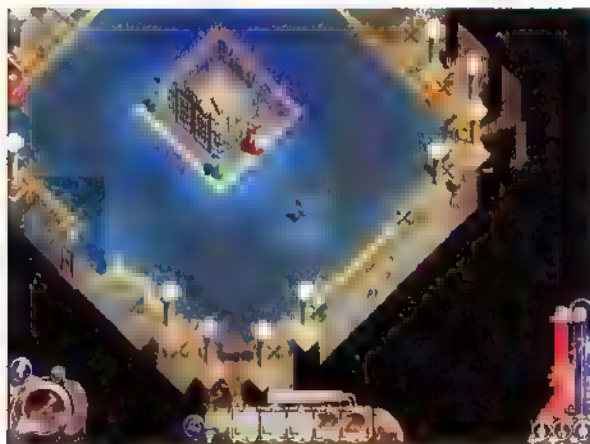
GESPRÄCHSFÜHRUNG Die kurzen Dialoge können in Textfenstern verfolgt werden.



RESTEN Solche kleinen Städte und Dörfer sind meist relativ sichere Orte, an denen man sich nach bestandenen Abenteuern mit neuer Energie aufladen und neue Aufträge sammeln kann.



AUFWÄRMEN Zu Beginn des Spiels sind Sie noch sehr schwach und haben kaum Fähigkeiten – also Vorsicht bei solchen Lavaseen!

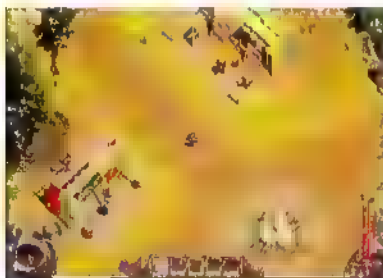


EINGEZAUNT An das begehrte Zauberbuch ist schwer heranzukommen – es sei denn, Sie finden den entsprechenden Schalter.

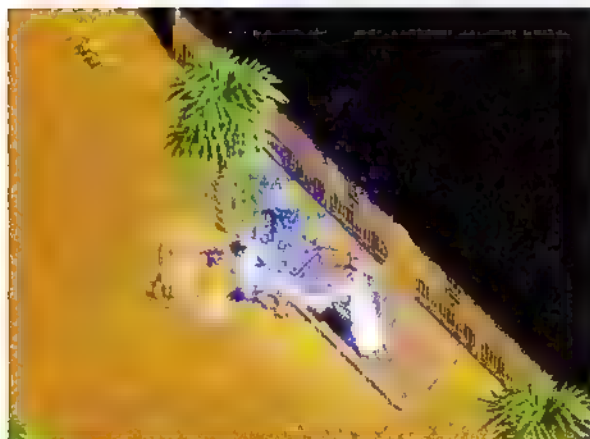
Drei Charaktere, drei Kampagnen. Während der Kämpfer Einsteigern schnelle Action beschert, fordert der Beschwörer die Profis heraus.

Schritt und Tritt folgt und sich für Sie auch bei einer Übermacht an Gegnern ins Kampfgetümmel stürzen wird.

Anders als in *Diablo* steht in *Nox* jede der drei Charakterklassen für eine eigene Kampagne. Obwohl die Grundzüge der Geschichte gleich bleiben, werden Sie mit einem Kämpfer andere Abenteuer bestreiten als mit einem Magier – es ist also durchaus empfehlenswert, alle drei Klassen mindestens einmal auszuprobieren. Auch der Schwierigkeitsgrad variiert stark. Der Kämpfer eignet sich gut für Einsteiger, wird aber auf Dauer etwas langweilig – das permanente Dauergehacke mit Schwertern und Keulen lässt in den zahlreichen Kämpfen so gut wie



KAUFHAUS Auf dem Marktplatz können Sie gefundenes Gold gegen Waren tauschen.



ELEKTRISCH Mit dem effektvollen Blitzzauber lassen sich praktisch schwerwiegend mehrere zudringliche Gegner gleichzeitig grillen.

Warten auf den Teufel

Warum sich mit dem Erscheinen von Nox das Thema Diablo 2 noch lange nicht erledigt hat – ein Vergleich der wichtigsten Aspekte.

NOX

Die Charakterklassen

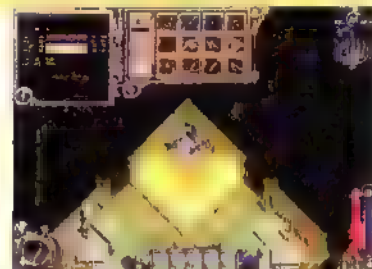
Fünf verschiedene, die sich auch spielerisch stark voneinander unterscheiden: Amazone, Barbar, Paladin, Zauberer und der Necromancer, der dem Beschwörer aus *Nox* weitgehend ähnelt.

Drei verschiedene, von denen aber eigentlich nur der Beschwörer wirklich original ist. Die anderen beiden Typen, Kämpfer und Zauberer, bieten solide Durchschnittskosten für Fortgeschrittene und Profis.

Das Attributsystem



Komplex, aber nicht kompliziert. Durch die unterschiedliche Verteilung der Attributpunkte schaffen Sie sich langsam einen individuellen Charakter, der Ihrem eigenen Spielverhalten angepasst ist.



Ausgesprochen simpel. Das einfache System ist zwar sehr einsteigerfreundlich, gibt dem Spieler aber leider nahezu keine Möglichkeit, seinem Helden eigene Charakterzüge zu verleihen.

Die Grafik



Sehr gut. Durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigern bekommen die zahlreichen Lichteffekte eine besondere Brillanz. Zudem gibt's massig fantastisch animierte Zombies, Monster und Helden. Auch die Landschaften können sich sehen lassen.



Sehr gut. Die Lichteffekte sind zwar nicht ganz so spektakulär wie in *Diablo 2*, dafür wartet *Nox* aber mit liebevoll gestalteten Landschaften voller kleiner Details (zum Beispiel sich kräuselnde Wasseroberflächen in Regenfässern) auf.

Der Umfang

Resig. *Diablo 2* wird aus insgesamt fünf Kapiteln bestehen – jedes davon ist ungefähr so lang wie der gesamte erste Teil. Und der war mit umgerechnet 15-20 Stunden für jede Charakterklasse. Ja, nun auch nicht gerade klein. Vermutlich dürften Sie an die 100 Stunden beschäftigt sein.

Groß, aber nicht gigantisch. Die über 30 Missionen sind von recht unterschiedlicher Länge; durch den linearen Spielverlauf wird man aber oft einfach von Einsatzort zu Einsatzort geschickt und hat kaum Gelegenheit, die Welt wirklich kennen zu lernen.

Der Mehrspielermodus

Vermutlich exzellent. Allzu viel ist in diesem Punkt zwar noch nicht bekannt, aber da schon *Diablo* in puncto Multiplayer-Optionen für stundenlangen Spielspaß im BattleNet sorgte, darf man die Erwartungen getrost sehr hoch stecken.

Sehr gut. Fünf verschiedene Varianten lassen so schnell keine Langeweile aufkommen – besonders, wenn so originale Möglichkeiten bestehen wie Fantasy-Fußball oder „Hot Potato“, in dem die Spieler untereinander einen Fluch weitergeben.

Fazit Wir warten gespannt weiter ...

Der mit der Spinne tanzt

Der Beschwörer ist die interessanteste Charakterklasse. Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie sich mit dem ungewöhnlichen Dompteur durch Nox schlagen



Kalter-Blühwürmchen

In der Anfangsphase verfügen Sie noch über keinerlei Beschwörungszauber. Ihre einzige Waffe sind kleine leuchtende Fliegenwesen, die sich auf Ihren Wunsch um Sie versammeln und sich im Kamikazeflug auf Ihre Gegner stürzen.

Zauber gegen Gold

Auf den Märkten können Sie an einigen Ständen Schrittfrollen erwerben, die Ihnen die Möglichkeit geben, bestimmte Kreaturen in Ihren Bann zu ziehen. Diese gekauften Zauber sind in der Regel allerdings unverhältnismäßig teuer.



Zauberstab

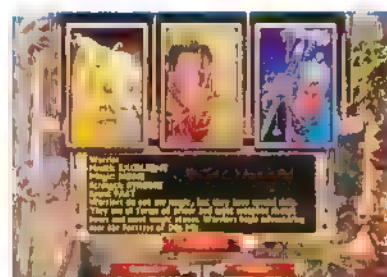
Besonders in dunklen Vertiefungen finden Sie des Öfteren Zauberstäbe, die sich im Nah- und Fernkampf hervorragend einsetzen lassen. Hierdurch sparen Sie wertvolle Mana-Energie, allerdings sind diese Stäbe nach einer Weile aufgebraucht.



Beschwörungszauber

Die reizvollste Möglichkeit ist der Beschwörungszauber, der innerhalb weniger Sekunden lediglich gesinnte Monster in friedfertige Haustierchen verwandelt. Ob Sie Ihre neuen Weggefährten dann gegen andere Monster in den Kampf schicken oder sie selbst töten, bleibt Ihnen überlassen.

Ein moderner, typischer Großstadt-Ami landet im Fantasyland. Leider merkt man von der witzigen Ausgangssituation im späteren Spiel nur noch wenig.

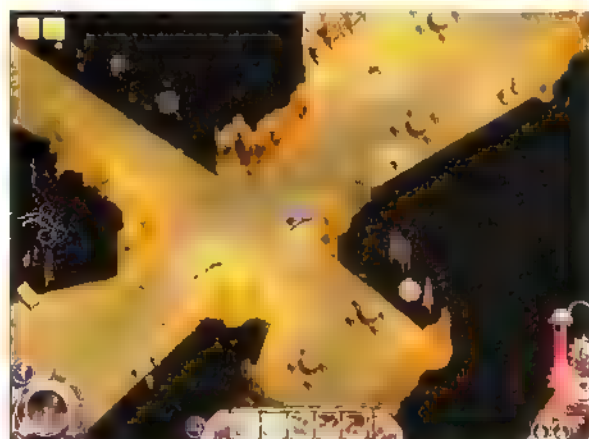


DIE QUAL DER WAHL In Nox müssen Sie sich zwischen drei Charakteren entscheiden.

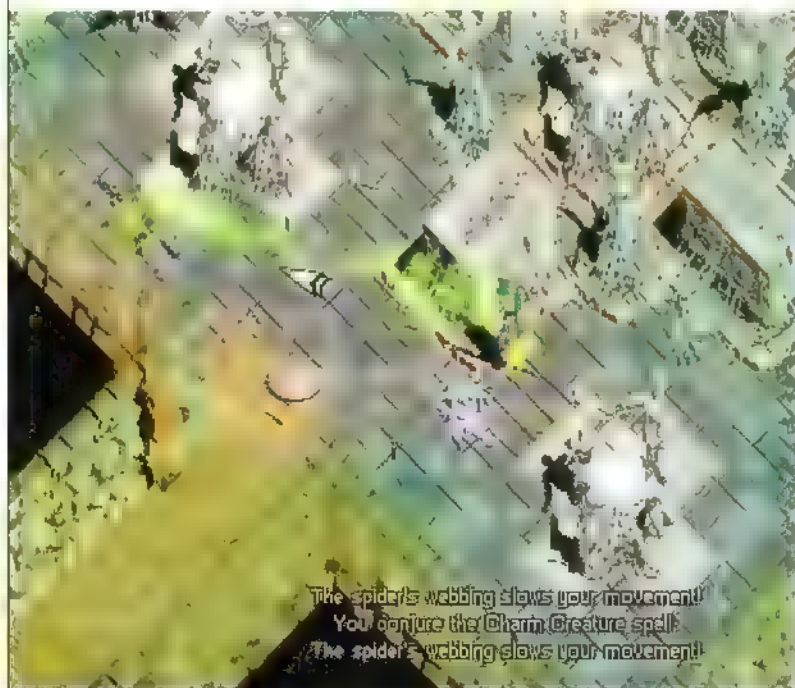
keine Feinheiten zu und erinnert nach einer Weile eher an Arcade-Klassiker wie *Gauntlet* als an ein ernst zu nehmendes Rollenspiel. Interessanter wird die Sache schon mit dem Zauberer. Die Vielzahl verschiedener magischer Sprüche ermöglicht nicht nur differenziertere und gewitztere Kämpfe; im späteren Verlauf des Spiels wird es sogar möglich, mit Hilfe spezieller Spells den Gegner in vorbereitete Fallen laufen zu lassen. Jede der Kampagnen erscheint für sich genommen zunächst etwas kurz: Für den Kämpfer beispielsweise dürften selbst Anfänger nicht mehr als ein Wochenende brauchen. Die Geschichte des Beschwörers ist deutlich länger – was aber auch nicht unbedingt am Um-

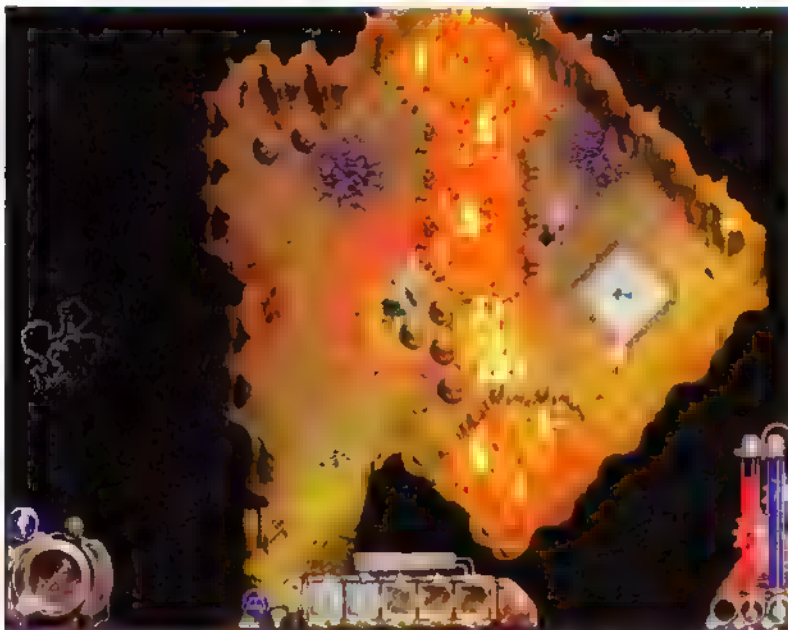


EINGEBUNG VON OBEN Von Zeit zu Zeit finden Sie eine Schrittfrolle, die Ihnen auf effektvolle Art einen neuen Zauberspruch beschert.



VERSCHLEIERT Die Sichtlinien verändern sich ständig. An jeder Stelle sehen Sie wirklich nur, was sich aktuell in Jacks Blickfeld befindet.





FEUERWASSER Ein typisches „Rätsel“: Um an den Schlüssel zu kommen, müssen Sie die Fässer an die offenen Flammen heranschieben, so dass sie kippen und das Feuer löschen.



ÜBERSICHTLICH Die Bedienung des simpel gestalteten Inventars ist sehr einfach – jeder Waffenwechsel erfordert nur einen Mausklick.

Die KI der Gegner ist beachtlich. Trotzdem trüben gelegentliche unfaire Situationen den Spielspaß beträchtlich.

fang, sondern schlichtweg am stark gestiegenen Schwierigkeitsgrad liegen dürfte. Dieser wird besonders in späteren Missionen leider nicht immer auf ganz fairem Weg erreicht: In der uns vorliegenden Testversion passierte es immer wieder, dass Gegner den ahnungslosen Helden auch aus geschlossenen Häusern angriffen oder plötzlich Pfeile durch Wände flogen. Ansonsten ist die Künstliche Intelligenz der Gegner recht ansehnlich – kritisch getroffene Monster treten freiwillig den Rückzug an, wenn sie sich unterlegen fühlen, oder besorgen sich selbstständig Power-Ups, die ihnen neue Lebenskraft spenden. Die temporeichen Kämpfe sind sicherlich das spielerische Highlight und Aushängeschild von Nox – vor allem, wenn Sie sich gegen eine Überzahl unterschiedlichster Kreaturen behaupten müssen, gleicht das Westwood-Werk mehr einem Actionspiel als einem gemächlichen Fantasy-Epos. Ein wichtiger Punkt, der diesen Eindruck noch verstärkt, ist die Tatsache, dass die Entwickler auf ein halbwegs komplexes Attributensystem verzichteten. Hatten Sie in *Diablo* die Möglichkeit, durch gestiegene Erfahrungswerte die Eigen-

Testcenter

Nox

Installiert und läuft



Marcus Esposito

Lassen Sie sich nicht durch die minimalen Hardwareanforderungen täuschen. Ohne einen schnellen Pentium II werden Sie keine Freude an Nox haben.

- Weniger als 64 MB Hauptspeicher sollten Sie nicht haben.
- Verwenden Sie die Autoconfig-Funktion.
- Schalten Sie die Grafikfunktionen einzeln ein oder aus. So sehen Sie, welche Funktionen die Performance steigern und möglichst viel Grafikpracht bringen.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

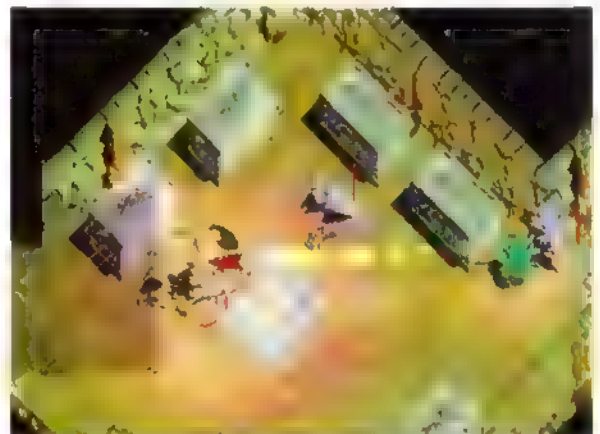
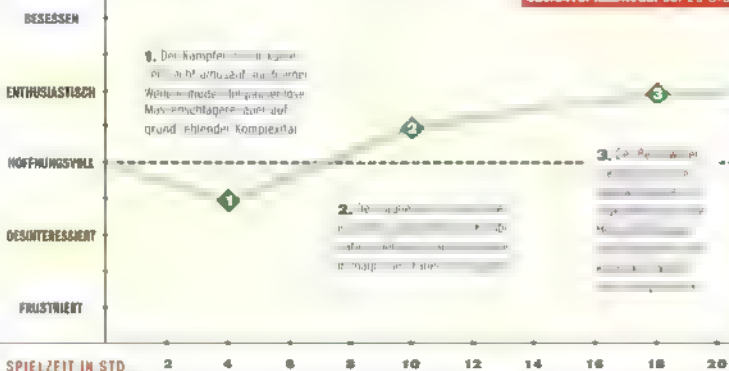
	Pentium 200 MMX	Pentium II 300	IS-2 400	Celeron 400	Pentium III 500
PROZESSOR					
RAM	32 64	64 128	64 128	64 128	64 128
640 x 480					
800 x 600					
1.024 x 768					
Software					

WAS IST WAS? technisch unmöglich unzureichend Akzeptabel Perfekt

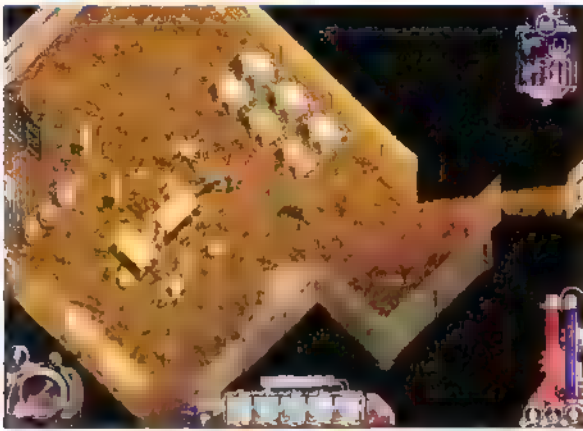
DIE MOTIVATIONSKURVE

Drei verschiedene Charakterklassen, drei verschiedene Motivationen. Ob Sie mit dem Kämpfer oder dem Magier spielen, kann großen Einfluss auf den Spielspaß haben.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 20 Std



KÄMPFER-DURR In den Gruben dürfen natürlich Skelette nicht fehlen. Diese sind allerdings nicht sehr wendig und schnell zu besiegen.



HAUSTIER In den Minen holt sich Jack Unterstützung – die beschworenen Tiere folgen ihm bedingungslos auf Schritt und Tritt.

schaften Ihres Charakters selbstständig in eine bestimmte Richtung zu lenken und sich beispielsweise auf Tugenden wie Intelligenz, Ausdauer oder Stärke zu konzentrieren, so wird in *Nox* auf etwas Vergleichbares verzichtet. Sobald Jack genug Punkte gesammelt hat, steigt er in die nächste Stufe auf und alle Werte nehmen etwas zu – das war's dann aber auch schon. Dass dies dem Spiel einiges an potenziell vorhandener Komplexität raubt, liegt auf der Hand.

Grafisch setzt *Nox* nicht unbedingt neue Maßstäbe, ist aber immerhin recht hübsch anzuschauen. Die verschiedenen Landschaften sind sehr stimmungsvoll dargestellt und voller kleiner Details; die ständig wechselnden Sichtlinien und vor allem die verschiedenen Zaubersprüche sorgen außerdem für einige sehenswerte Effekte. Die musikalische Untermalung ist durchweg abwechslungsreich und gelungen; auch die Bemerkungen der Einheimischen, auf die Jack immer wieder trifft, wurden von den Sprechern gut umgesetzt. Schade nur, dass der originale Ansatz der Vorgeschichte, el-

Leider fehlt Nox, was Diablo so besonders machte: Ein ausgetüfteltes Attributensystem gibt es nicht – für ein Rollenspiel sehr ungewöhnlich.



MEINUNG
Klicken, bis die Finger qualmen: Das Diablo-Prinzip feiert lustige Wiederauferstehung.

Peter Kusenberg

Alle Welt wartet auf den Nachfolger zum 1996er-Megahit *Diablo*, doch Blizzard lässt sich typischerweise alle Zeit der Welt, um Programmfehler auszumerzen und noch hübschere Details einzubauen. Der große Herausforderer *Nox* befreit jetzt das Grundbedürfnis nach wilder Action in stimmungsvollem Rollenspielambiente. Da mir pathetische Dialoge und einfaches Hintergrundgeschichten zuwider sind, konnte ich mich rasch mit dem genügsamen Spielprinzip anfreunden und hatte meinen Spaß beim monotonen Meucheln in hübschen Provinzlandschaften. Wie mein Kollege Sauerland bin ich vor allem von der Figur des Beschwörers angetan, der sich nicht selbst die Finger wund klopft, sondern willige Kreaturen dazu missbraucht. Falls Blizzard mit *Diablo 2* bis zum Jahresende nicht in die Gänge kommen sollte, wird sich *Nox* locker als prima Ersatz etablieren.

nen amerikanischen Neuzeitchaoten als unfreiwilligen Helden in eine versponnene Fantasy-Umgebung zu verfrachten, im tatsächlichen Spiel kaum noch vorkommt. Von der ersten Minute an fügt sich Jack perfekt in sein Schicksal und rüstet sich kommentarlos mit Zaubersprüchen, Waffen und Rüstung aus. Das große Humorpotenzial der Hintergrundstory wurde hier leider weitgehend verschenkt. Geradezu genial dagegen ist der rasante Mehrspielermodus, in dem bis zu acht Teilnehmer über Netzwerk oder Internet gegeneinander in klassischen Disziplinen wie „Deathmatch“ oder „Capture the Flag“ antreten können. Ein wenig schwarzhumorisch ist die *Nox*-Variante eines Multiplayer-Fußballspiels: Hier kicken die Spieler im stilvollen Fantasy-Ambiente einen Schädel hin und her und versuchen, diesen in das Tor des Gegners zu befördern – wenn nötig, auch mit Hilfe von Feuerbällen und Kampfschwertern.

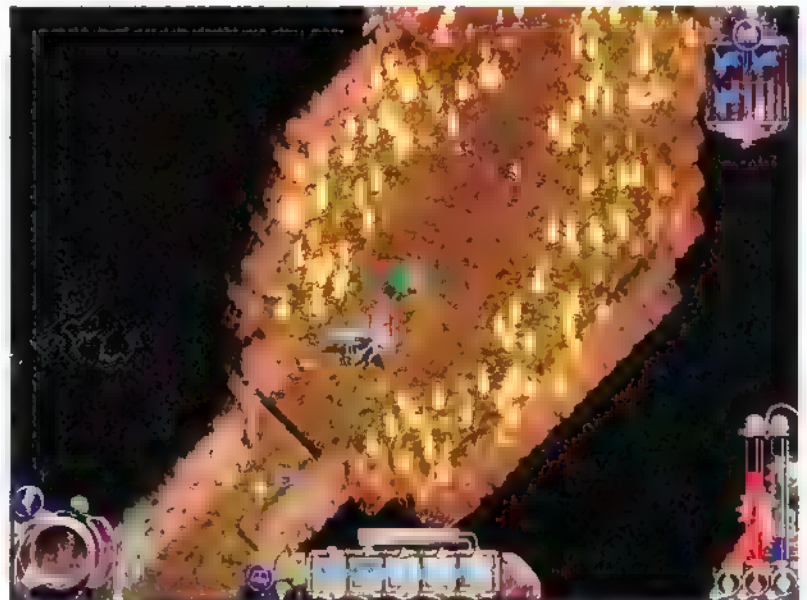
Andreas Sauerland



Nox taugt als spaßiger Zeitvertreib, wird Diablo 2 aber nicht das Wasser reichen können.

Andreas Sauerland

Nox ist ein spaßiges und äußerst kurzweiliges Spiel, dem es aber leider ein wenig an Tiefgang mangelt. Besonders die Kampagne des Kämpfers enttäuscht schon nach kurzer Zeit durch eine Aneinanderreihung monotoner Klickorgien. Die beiden anderen Charakterklassen bieten mehr Komplexität, aber eigentlich genügt es nur dem Beschwörer, ein wenig frischen Wind ins Genre zu bringen. Richtig Laune macht dagegen der witzige und abwechslungsreiche Mehrspielermodus, der mit einer Vielzahl originaler Ideen aufwarten kann. Hätten die Entwickler ein wenig von dieser Innovationsfreude auch in die Einzelspieler-Missionen investiert, hätten wir es bei *Nox* mit einem hundertprozentigen Hit zu tun. So aber werden wohl viele lieber weiter auf *Diablo 2* warten.



FLAMMENHÖLE Eine Explosion hat einen gewaltigen Brand ausgelöst, durch den Held Jack nun mit zwei beschworenen Fledermäusen im Schlepptau hindurchmuss.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

Diablo 3/97
Weiterhin unerreicht der geniale Klassiker von Blizzard.

Baldur's Gate 2/99
Eposch, stimmungsvoll, komplex – aber nicht gerade schön.

Nox 3/2000
Hexe Hecubah auf des Teufels Fersen: *Nox* punktet mit gelungener Grafik und originellen Zaubersprüchen.

Revenant 12/98
Das Spiel um einen lebenden Toten ist zitternd farbenfroh.

Darkstone 10/99
Genaue Story, aber miese Synchronisation.

GRAFIK

Sehr viele Landschaften in drei Zoomstufen.

SOUND

Stimmungsvolle Musikkulisse und Soundeffekte.

STEUERUNG

Komfortable und übersichtliche Maussteuerung.

MEHRSPIELER

Fünf abwechslungsreiche Modi.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 233 Pentium 500
64 MB RAM 128 MB RAM
4x CD-ROM 8x CD-ROM
HD: 200 MB HD: 200 MB

GRAFIK

Software ✓ EAX Software
3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D
Direct 3D ✗ Dolby Surround
Open GL ✗

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC Netzwerk 8
Anzahl der Spieler pro CD
CDs pro Packung 1

STEUERUNG

Full-Feedback ✗

Im Weihrauchnebel

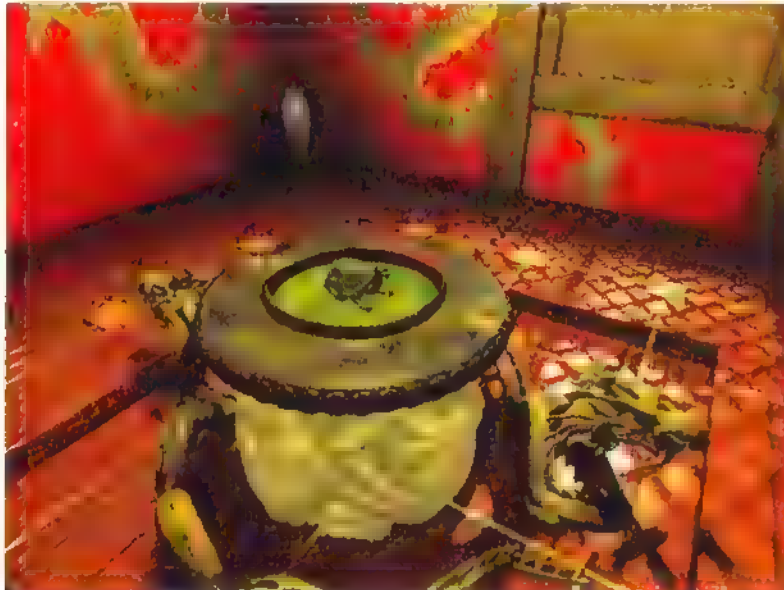
Atlantis 2 versucht sich an kluger Poesie, geht jedoch mit Trommelwirbel unter.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Cryo Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ TERMIN Bereits erschienen ■ JSK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- zahlreiche Rätsel
- Zahlreiche Seelenwanderungen
- Zahlreiche Weisheiten
- Omn 3D
- Omn Sync



GEISTIG UMNACHTET Nur wer dem Pfad der Schildkröte über eine Art Schachbrett folgt, kann dem unsterblichen Exorzisten von Shambala gegenübertreten. Äh, wie meinen?

Alltagsesoterik heißt Tiefgang vor-tauschen, Meditation im Selbsthilfekreisl. Dazu passend präsentiert Cryo ein Programm, das mit süßen nichts sagenden Weisheiten nur so um sich schmeißt.

Than ist der Träger des Lichts. Das jedenfalls behauptet ein debil grin-sender Eskimo im Schneeland. Was der große Name zu bedeuten hat, weiß wohl keiner so recht. Aber sei's drum, Eindruck schinden passt immer gut. Than müsse drei Steine finden, um sein Volk zu retten. Vor Schatten. Vor dem Bösen. Oder so. Ist letztlich auch einertel, ohnehin will Atlantis 2 nur Zuckerwatteflöskeln unters Volk mischen. Der mentale Kampf Geist ge-

gen Garstigkeit zimmert dafür die Bühne. Um die Kiesel zu erhalten, muss Thans Seele fünf exotische Plätze beschweben – ein buddhistisches Kloster etwa, eine Majasiedlung oder Irland –, mit 50 wortverliebten Figuren um die Wette philosophieren und Rätsel im grauen Stil der Riven-Reihe durchleiden. Will sagen: Meist soll er Codes erraten. Dann öffnet sich eine Tür und weiter geht's gen Erleuchtung. Nur leidenschaftlich Gelangweilte ertragen das bis zum Ende. Witzig ist alleine die Sprecherschar, die, nie zur jeweiligen Rolle passend, eine so überzogene Vorstellung gibt, dass die Schwafeloper auch als Parodie auf sich selbst anstandslos durchginge.

Dan e. Ch. Kre ss

Atlantis 2 zielt auf Birkenstock-träger aus dem Klischeekatalog ab. Ein arg um Anspruch bemühter Esoteriktrip.

TESTURTEIL

IN VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

□ **X-Files: The Game** 5/98

Als Serienabieger außer Konkurrenz – allemal spannender als der Rest

■ **Ring der Nibelungen** 12/98

Annehmbarstes Produkt des Genres. Sachte Anlehnung an Richard Wagner

■ **Atlantis 2** 3/2000

Innovationsloser Abwatsch mit steriler Esoterikstory. Der Vorgänger fand einst überraschend viele Käufer.

■ **Amerzone** 11/99

Comic-Künstler entwarf das Spiel selbst und zeichnete die Charaktere

■ **Faust** 12/99

Hat ebenso wenig mit Goethe zu tun wie mit dessen Kasse

GRAFIK

Schöne Gesichter, unscharfe Hintergründe

SOUND

Meditationsgedudel wie aus dem Supermarkt

STEUERUNG

Einfach, eingängig – dieselbe wie im Vorgänger

MEHRSPIELER

Kein Mehrspielermodus vorhanden

46%

SPIELSPASS

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 200 Pentium 233

32 MB RAM 64 MB RAM

8x CD-ROM 8x CD-ROM

HD: 70 MB HD: 70 MB

GRAFIK

Software

3Dfx/Glide

Direct 3D

Open GL

SOUND

EAX (SBL vel)

Aureal 3D

Dolby Surround

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC – Netzwerk – Internet –

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

STEUERUNG

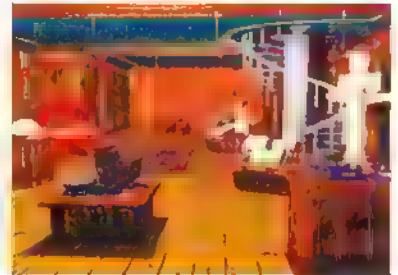
Force-Feedback

KURZTESTS

Y2K

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER 14° East

■ VERTEILER Interplay ■ JSK N.a.B.



ZUGESTELLT Jedes der zahlreichen Objekte muss einzeln untersucht werden.

Woh in der Hoffnung auf spektakuläre Jahr-2000-Pannen wurde das Adventure Y2K entwickelt. Die Geschichte dreht sich um ein vernetztes Haus, das sich punkti ch zum Jahreswechsel in den Kopf gesetzt hat, den Besitzer zu töten. In sechzehn Räumen müssen nun Schalter und Schlüsse gefunden werden – echte Rätsel sind nur selten zu lösen. Die meiste Zeit verbringt man damit, die zahlreichen Objekte zu untersuchen, um dasjenige mit dem Schalter zu finden. Das ausgesprochen zäh ablaufende Adventure besticht mit guter Grafik und einer eingängigen Bedienung. Über die spielerischen Mängel kann die Technik jedoch nur wenige Minuten hinwegtäuschen. (hw)

SPIELSPASS

53%

peep!

■ GENRE Geschicklichkeit ■ ENTWICKLER United Software

■ VERTRIEB United Software ■ JSK Ohne Altersbeschr



HORMONSTURZ Bei solcher Tristesse sinken alle Fahnen freiwillig auf Halbmast.

Voyeur tragen Trauer. Al die verklemmt-anstößigen Vokabe n die den peep!-Kult und seine Moderatorenpüppchen umranken, all die billige Erot k, all das konzeptlos witzige Geschwätz über Sexkräuter, elektrische Gummiliebhaber und fesselnde Abenteuer im Nachbarkeller, alles, was TV Deutschland seit Monaten fasziniert – ist im PC-Programm nicht anzutreffen. Stattdessen bekommt der verschämte Käufer für freche 70 Mark drei elend niveaulose Spielchen ins Haus, die im besten Fall Gähngorgien provozieren. Ein Verschiebepuzzle, ein Reaktionstest und als erotisches Glanzlicht ein Ga genmännchen, das Sie anruchige Wörter wie „Blutspende„swes“ erraten lässt. (dk)

SPIELSPASS

3%

■ **BLICK NACH VORN**
Squall bricht auf zu neuen Ufern. Der faszinierend androgynen Held wirkt deutlich reifer als die Figuren in Final Fantasy 7.

Fantastische Reifeprüfung

Schluss mit niedlich! In Final Fantasy 8 weichen die Knuddelwesen ernst zu nehmenden Rollenspiel-Charakteren.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Squaresoft ■ VERTEILER Eidos ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Februar 2000 ■ USK Ab 12 Jahren

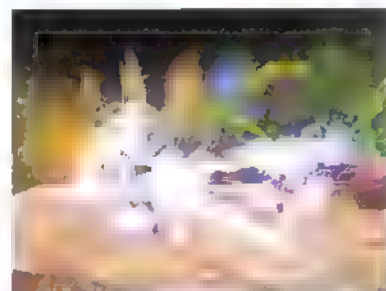
AUF EINEN BLICK

- Schon jetzt über 6 Millionen verkaufte Exemplare
- Erwachsenere Optik
- Nur 640x480 Bildpunkte
- Fehlende Sprachausgabe
- Full CD-ROMs

Die Helden aus *Final Fantasy* scheinen endlich erwachsen geworden zu sein. Nachdem der letzte Teil mit seinen eher an mutierte Teletubbies erinnernden Helden viele potenzielle Fans verschreckt haben dürfte, setzt Squaresoft jetzt auf einen deutlich reiferen Look.

Hauptheld und Aushängeschild von *Final Fantasy 8* ist Squall Leonhart, ein schweigsamer junger Mann, der auf einer Militärakademie na-

mens Garden seine Ausbildung zum SEED absolviert. SEEDs sind Elitesoldaten, die an besonders gefährlichen Missionen und Sondereinsätzen teilnehmen dürfen – und davon gibt es wahrlich einige, seit die globale Supermacht Garbadia Squalls Heimatland Dole den Krieg erklärt hat. Doch bevor es den ersten ernst zu nehmenden Feindkontakt gibt, müssen Sie Squall erst einmal zur Aufnahme in das Elite-Team verhelfen und ihm bei seiner Abschlussprüfung



ZAUBERHAFT Der Einsatz von Magie wird von beeindruckenden Lichteffekten begleitet.



KAMPFÜBUNG Im Trainingsraum machen Sie sich mit dem Kampfsystem vertraut.

unter die Arme greifen. Schon in den ersten zwei Stunden begegnen Sie dabei vielen Charakteren, die Squall auf seiner späteren Reise durch Dole und die angrenzenden Länder begleiten oder als wichtige Schlüsselfiguren fungieren werden. Da wäre zunächst einmal sein Mitschüler Cifer, der charakterlich das genaue Gegenteil von Squall darstellt: Der SEED-Kadett ist arrogant, machthungrig und rücksichtslos. Beide werden ausgebildet von Quistis Trepe, einer hübschen, intelligenten, aber äußerst labilen Lehrerin, die in Kämpfen hervorragend mit der Peitsche umgehen kann – aber das ist bei attraktiven jungen Damen heutzutage ja keine Seltenheit mehr. Die zweite wichtige Frau in Squalls Leben heißt Rinoa Heartilly – auch wenn er dies zu Beginn des Spiels noch nicht so recht glauben kann. Rinoa führt eine Widerstandsgruppe gegen die Garbadianer an. Schon der Vorspann suggeriert, dass sich zwischen ihr und Squall mehr als eine nur professionelle Beziehung entwickeln könnte ...

Die Eröffnungsphase des Spiels läuft in recht gemächlichem Tempo ab. Während Sie Squall bei den letzten Aufgaben seiner Ausbildung begleiten, machen Sie sich ganz nebenbei mit der Steuerung und Bedienung vertraut, die leider etwas umständlich geraten ist – die Konsoleherkunft der *Final Fantasy*-Reihe macht sich vor allem in unübersichtlichen und ausgesprochen hässlichen Menüs und einer fehlenden Maussteuerung deutlich bemerkbar. Trotzdem haben die Entwickler das Problem der Bedienung recht gut gelöst: Sie steuern Squall, dem sich im Laufe der Zeit bis zu drei Begleiter anschließen können, mit Hilfe der Pfeiltasten durch wechselnde starre Bildhintergründe, die aus verschiedenen Perspektiven gezeigt werden. Alle wichtigen Aktionen (Gegenstände untersuchen, Dialoge führen, in Kämpfen Zaubersprüche anwenden oder Waffen wählen) werden einfach durch Druck auf die X-Taste ausgelöst. Gerät Ihr Team in einen der zahlreichen Kämpfe, von denen einige durch Zufall ausgelöst werden und andere an vorgeschrie-

Die Guardian Forces

Die magischen Helfer sorgen mit ungewöhnlichen Kampfmethoden dafür, dass Ihnen in den zahlreichen Schlachten nicht die Puste ausgeht. Hier stellen wir Ihnen drei dieser Schutzengel vor.

Schwerter, Peitschen, Zaubersprüche – alles schön und gut. Wenn Sie aber einem wirklich harten Gegner gegenüberstehen, der unter Umständen sogar noch drei Mal so groß ist wie Sie selbst, helfen nur noch die Guardian Forces. Diese Geistwesen binden sich an eines Ihrer Gruppenmitglieder und können von diesem dann aufgerufen werden. Ihre Kampfkraft ist außerordentlich hoch und wird von Grafiksequenzen illustriert, die das Letzte aus Ihrer Grafikkarte herausholen.



Shiva

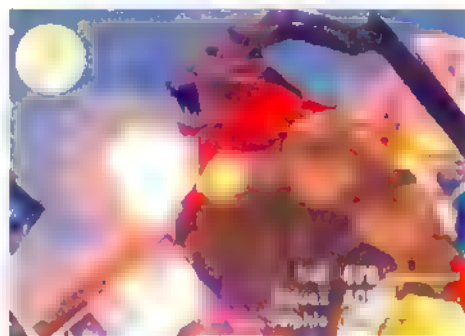
Shiva entfesselt einen Eissturm, der bei vielen Monstern hohen Schaden verursacht.

Quetzacoatl

Der Feuervogel entfacht einen universell anwendbaren Gewittersturm mit tödlichen Blitzen.

Ifrit

Das imposante Monstrum attackiert seine Feinde mit einem riesigen Feuerball.



Die Kämpfe in Final Fantasy 8 sind komplex, abwechslungsreich, schnell – und machen innerhalb kürzester Zeit absolut süchtig.



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH In einer der interessantesten Szenen müssen Sie auf einem fahrenden Zug unbemerkt Wagons abkoppeln, um einen der Insassen zu entführen.



HOLLENGEL Dieses fliegende Monstrum ist ein Endgegner, der Ihnen schon relativ früh im Spiel begegnet. Mit konventionellen Waffen haben Sie hier fast keine Chance – da helfen nur die Guardian Forces.



ANGESCHLICHEN Während die Wache noch am Sicherungskasten schraubt, rüstet sich Ihr Kampftrupp schon zum Angriff.

benen Stellen fest eingeplant sind, wechselt die Ansicht zu einer 3D-Darstellung des Geschehens. Nun kann Ihr eingeschworener Kampftrupp auf altbewährt rundenbasierte Art gegen angreifende Monster, mechanische Riesenspinnen, feindliche Soldaten und Roboter vorgehen. Neben konventionellen Waffen wie Peitschen oder Schwertern, die gegen größere Gegner allerdings nicht gerade viel Schaden anrichten, stehen auch verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung: Mit Hilfe von Eis-, Wasser- und Feuermagie lassen sich beachtliche Erfolge erzielen. Ferner können Sie Ihre angeschlagenen Kollegen im Kampf heilen oder dem Feind eigene Spells stehlen. Gegen besonders mächtige Monster können Squall und seine Kollegen

aber auch noch ganz spezielle Geheimwaffen einsetzen: die so genannten *Guardian Forces*. Bei diesen mystischen Gestalten handelt es sich um Schutzengel, von denen jeder Charakter eine festgelegte Anzahl nutzen kann. Die fantastischen Helfer haben eine beeindruckende Zerstörungskraft und unterscheiden sich in ihren Vorgehensweisen stark voneinander. Die Sirene beispielsweise überflutet erst das gesamte Kampfgebiet mit Wasser, setzt sich dann auf einen Felsen in der Brandung und entlockt ihrer Harfe tödliche Klänge. Die *Guardian Force* namens Quetzacoatl dagegen entfacht einen Gewittersturm und lässt mächtige Lichtblitze auf den Feind hinabfahren. Die Spezialattacken sind absolut atemberaubend insze-

nert: Rasante Kamerafahrten, monumentale Explosionen und tonnenweise Spezialeffekte machen die Kämpfe in *Final Fantasy 8* zum interessantesten und temporeichsten Element des Spiels. Der Rest fällt dagegen qualitativ klar ab: Die Umgebungsgrafik und die Gestaltung der Spielmenüs wirken oft sehr grob; auch die Animationen der Figuren sind sehr ruckelig ausgefallen und wirken unnatürlich. Geradezu katastrophal ist der Sound: Da es keine Sprachausgabe gibt, müssen Sie sich in den zahlreichen Dialogsequenzen durch viele, viele graue Textfenster klicken, während Sie einer Hintergrundmusik lauschen, die schon in kürzester Zeit extrem an den Nerven zerrt.

Andreas Sauerland



Final Fantasy 8 ist ein zweischneidiges Schwert: faszinierend und ärgerlich zugleich.

Andreas Sauerland

Selten fand ich es so schwer, ein Spiel zu bewerten wie im Fall von *Final Fantasy 8*. Einerseits grenzt die handwerkliche Umsetzung stellenweise an eine unverschämtheit: Pixelige Grafiken, dummliche Dialoge und nervtötende Kaufhausmusik, dazu fehlende Sprachausgabe, Speicherpunktsystem und umständliche Menüs machen das Epos nicht gerade einsteigerfreundlich. Andererseits wird die vielschichtige Geschichte von vielen komplexen Charakteren bevockert, die Zwischensequenzen sind schlichtweg sensationell und die effektvollen Kämpfe können innerhalb kürzester Zeit süchtig machen. Auf dem Weg zum Erwachsenwerden hat *Final Fantasy 8* leider noch mit einigen Pubertätsproben zu kämpfen; die eingeschlagene Richtung stimmt aber. Hätte man sich bei der Umsetzung von PlayStation auf PC etwas mehr Mühe gegeben, wäre hier locker eine 90er-Weitung drin gewesen. So reicht es leider „nur“ für eine Empfehlung mit Einschränkungen.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Final Fantasy 8** 03/2000
Der achte Teil der Erfolgsreihe präsentiert sich nun deutlich erwachsener und komplexer.

■ **Septerra Core** 01/2000
TopWares stimmungsvolle Jagd durch eine Scheibenwelt.

■ **Silver** 06/99
Das kitschig-schöne Fantasy-Epos gibt's mittlerweile zum Budget-Preis.

■ **Gorky 17** 12/99
Schön, schwer, kurz: Rundenstrategie im düsteren Horror-Ambiente.

■ **Final Fantasy VII** 04/98
Der siebte Teil enttäuschte durch seine weblose Umsetzung.

GRAFIK Befriedigend

Geniale Kämpfe, unterdurchschnittlicher Rest.

SOUND Mangelhaft

Keine Sprachausgabe, trübe Soundeffekte.

STEUERUNG Ausreichend

Umständliche Menübedienung, kaum Optionen.

MEHRSPIELER Keine Wertung möglich

Kein Mehrspielermodus vorhanden.

84%
SPIELSPASS

Final Fantasy 8

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 200 Pentium II 350

3 MB RAM 4 MB RAM

HD: 600 MB HD: 600 MB

GRAFIK **SOUND**

✓ Software ✓ EAX (SBLive!)

✓ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D

✓ Direct 3D ✗ Dolby Surround

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC = Netzwerk = Internet =

Anzahl der Spieler pro CD .. 1

5

STEUERUNG

Force Feedback ✗

Ein Kinderspiel

Mit Spielzeugpistolen in die Arena: Hasbro präsentiert einen gewaltlosen Shooter.

FAKTEN

ENTWICKLER Hasbro/Visionary ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ TERM N Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Unreal-Technologie
- 3 Spielmod
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 10 Spielzeugwaffen
- 12 Arenen
- Garantiert jugendfrei



KOPFSCHUSS Im Gegensatz zum großen Vorbild Unreal Tournament fließt hier kein Blut. Stattdessen löst sich der getroffene Gegner in Luft auf und hinterlässt Punkte-Plättchen.

Nichts kann einen Erzieher so in Rage bringen wie ein Jugendlicher, der in *Half-Life* literweise Pixelblut vergießt. Gegen Hasbros bunten Ego-Shooter kann hingegen niemand etwas haben.

Nerf Blast Arena ist technisch und spielerisch die jugendfreie Version des Turnier-Shooters *Unreal Tournament* (= UT): Sie rennen durch Arenen und versuchen, Ihre Gegner abzuknallen. Bei den Waffen handelt es sich aber keineswegs um Panzerfäuste und MGs, sondern um Spielzeugpistolen, Gummiballwerfer und andere kinderfreundliche Versionen bekannter *Unreal*-Waffen. Haben Sie das Lebensenergieniveau eines Gegners auf

Null geballert, fliegt er nicht etwa in Stücke, sondern löst sich einfach in Luft auf. Punkte machen Sie vor allem dadurch, dass Sie Plättchen mit unterschiedlichen Zahlenwerten einsammeln, die an der Stelle erscheinen, an der Sie einen Gegner ins Nirvana befördert haben. Wenn Sie einen der beiden höheren Schwierigkeitsgrade gewählt haben, dann heizen Ihnen die Bots ordentlich ein. Im Mehrspielermodus können Sie gegen bis zu 16 richtige Kämpfer antreten, wobei es leider nicht möglich ist, wie bei UT Bots mit ins Spiel zu nehmen. Leider lässt sich auch der Schwierigkeitsgrad nachträglich nur durch Manipulation der ini-Datei verändern.

Peter Kusenberg

Gegen diesen Turniershooter für Kinder kann die BPJS wahrlich nichts haben: Harmloser ist bislang kein Action-Titel gewesen.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Unreal Tournament** 32999 Das große Vorbild für erwachsene Spieler. Turnierspaß par excellence.

■ **Half-Life Opposing Force** 32999 Dank der genialen Geschichte ist diese *Half-Life*-Ergänzung erste Sahne.

■ **Nerf Arena Blast** 32999 Technisch und spielerisch okay. Im Bezug auf die Langzeitmotivation aber eher mittelmäßig.

■ **South Park** 6999 Der Mehrspielermodus ist witzig, alles andere auf Dauer langweilig.

■ **Skout** 10999 Der Kämpfer aus Westfalen fand wenig Beachtung. Zu Recht.

GRAPHIK

Gut

Trotz großartiger Unreal-Technik etwas kantig.

■ **SOUND** Befriedigend

Es fehlt an stimmungsvoller Hintergrundmusik.

■ **STEUERUNG** Gut

Die Steuerung wurde 11 von 17 übernommen.

MEHRSPIELER

Gut

Den meisten anderen Shootern durchwegs ebenbürtig.

■ **MEHRSPIELER** Gut

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC – Netzwerk 16 Internet 16

Anzahl der Spieler pro CD ... 1

CDs pro Packung ... 1

■ **STEUERUNG** Gut

Force-Feedback ...

■ **STEUERUNG** Gut

Force-Feedback ...

77%

SPIELSPASS

Nerf Arena Blast

BENÖTIGT

Pentium 200
32 MB RAM
4x CD-ROM
HD: 120 MB

EMPFOLHEN

Pentium II 300
64 MB RAM
8x CD-ROM
HD: 230 MB

GRAPHIK

✓ Software
✓ 3DFx/Glide
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SOUND

✓ EAX (SBLive!)
✓ Aureal 3D
✗ Dolby Surround

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC – Netzwerk 16 Internet 16

Anzahl der Spieler pro CD ... 1

CDs pro Packung ... 1

STEUERUNG

Force-Feedback ...

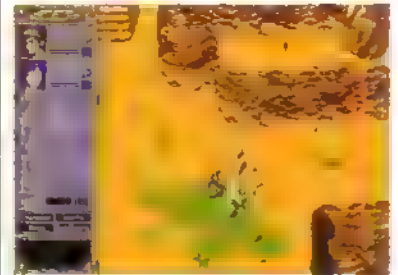
■ **STEUERUNG** Gut

Force-Feedback ...

KURZTESTS

Hazard

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Wizard Soft
■ VERTRIEB Virgin Interactive ■ USK Ab 12 Jahren



LANGWEILE Öde Landschaften und schmucklose Gegner beleidigen das Auge des Spielers.

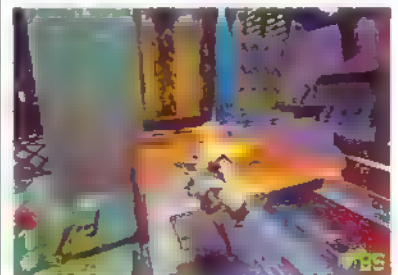
Aufruhr im Fantasy-Land. Der mysteriöse „König des Bösen“ macht Ihnen in diesem reichlich amateurlastigen *Diablo*-Klon das Leben schwer. Sie steuern Ihren Helden durch platte Landschaften und kämpfen sich durch ebenso langweilige Monsterhorden. Gezaubert werden darf auch und Sie können bis zu fünf Mitstreiter für die gute Sache anwerben. Der Grafikstil erinnert entfernt an die *Final Fantasy*-Reihe. *Hazard* erreicht jedoch zu keinem Zeitpunkt die Klasse des Vorbilds. Die krude Grafik und besonders die schlampige deutsche Übersetzung sorgen für unfreiwillige Komik. Vergessen Sie also diese lupenreine Gurke und warten Sie lieber auf *Diablo 2*. (sg)

SPIELSPASS

15%

Slave Zero

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Infogrames
■ VERTRIEB Infogrames ■ USK Ab 16 Jahren



SIGHTSEEING Ganz fiese Spieler schleudern Passanten und Autos auf ihre Gegner.

In einer düsteren Zukunft lehnt sich eine kleine Schar von Rebellen gegen den miesen Obermütz Sovkhan auf. Der Diktator ist im Begriff, den Planeten mit einer Armee Kampfbots – den Slaves – zu unterjochen. Als Vorzeigerebell Chang schlüpfen Sie in einen gekauten Slave und machen sich auf, Sovkhan und seine Schergen in die Schranken zu weisen. *Slave Zero* erinnert optisch entfernt an *Tomb Raider* und Konsorten, beschränkt sich allerdings fast ausschließlich auf Balerei. Rätselknacker sind hier unterfordert. Sie rennen und hüpfen durch die Straßenschluchten und schalten Horden von Bösewichtern aus. Am Ende einiger Levels erwarten Sie besonders mächtige Bossgegner. (sg)

SPIELSPASS

61%

Kumpel mit Plastikherz

Echtzeitstrategie à la Lego Rock Raiders ist eine wahre Buddelorgie im Klotzchendesign

FAKTEN

■ ENTWICKLER Data Design Interactive ■ VERTEILER Legomedia ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ SK Ohne Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK

- 25 Levels
- 8 Trainingsmissionen
- 10 Gebäudearten
- 1 verschiedene Fahrzeuge
- garantiert gewaltfrei

Lego Medias Strategiespiel im Dungeon Keeper-Look versetzt Sie als Kommandant der Rock Raiders auf einen fremden Planeten. In bewährter Echtzeit-Manier bauen Sie in den Höhlen Gestein ab, konstruieren neue Fahrzeuge und wehren Angriffe der hungrigen Rock Monster ab.

Das Schicksal meint es nicht gut mit den Rock Raiders. Die intergalaktischen Bergarbeiter geraten auf ihrer Heimreise in ein mysteriöses Wurmloch und finden sich alsbald am anderen Ende der Galaxis wieder. Der Treibstofftanks des Schiffs sind leer und so beamen sich die Ausgrabungskünstler auf den nächsten Planeten hinab, um dort nach Energiekristallen zu suchen. Insgesamt 25 Aufträge müssen Sie als Vorarbeiter erfolgreich absolvieren, bevor Ihre Schützlinge den Heimflug antreten können. Das Spiel erinnert nicht nur auf den ersten Blick an Bullfrogs Monster-Epos *Dungeon Keeper 2*, es spielt sich auch recht ähnlich. Sie betrachten das Geschehen aus einer frei dreh- und zoombaren Außenperspektive, wobei die düsteren Höhlenlandschaften aus texturierten Polygonen aufgebaut sind. Wie im berühmten Vorbild kommandieren Sie eine Armee von emsigen Arbeitern, mit der Sie die umliegenden Felsen nach Erz und Energiekristallen absuchen. Mit diesen Rohstoffen bauen Sie Ihre Ba-



ANGRIFF Das Rock Monster hat es auf Ihre sauer erbudelten Energiekristalle abgesehen. Nur mit der richtigen Waffe können Ihre Schützlinge den Störenfried vertreiben.

sis aus und versorgen die Gebäude Ihres Hauptquartiers mit Energie. Dummerweise ist der fremde Planet nicht unbewohnt. Einige übeltunige Monster bevölkern die Höhlenlandschaften und machen Ihnen Ihre hart erarbeiteten Kristalle streitig. Die „Kämpfe“ mit den Monstern laufen allerdings kindgerecht und ohne Brutalität ab. So greifen die Viecher normalerweise nur Gebäude an, nicht aber die Rock Raiders selbst. Sollte doch einmal ein Bergarbeiter eine Blessur davontragen, wird er bei kritischem Gesundheitszustand automatisch auf Mutterschiff gebracht. Die Missionen stellen Sie vor verschiedene Aufgaben: In den meisten Fällen gilt es, eine be-

stimmte Anzahl von Energiekristallen einzusammeln. Aber auch Rettungsmissionen unter Zeitdruck und Forschungsaufträge stehen auf dem Programm. Gehen die ersten Levels noch als bessere Trainingseinsätze durch, so fordern spätere Abschnitte Ihnen mehr taktische Finesse ab. Sind die Einsatzziele erfüllt, werden sämtliche Arbeiter und Gebäude zurück aufs Mutterschiff verfrachtet und das Programm bewertet Ihre Leistung auf dem Statistikbildschirm. Nun dürfen Sie auch Ihren Fortschritt auf Festplatte speichern, während der Missionen ist dies understandablyweise nicht möglich.

Sascha Gliss



Nicht nur für Kinder: Lego-Strategie mit beeindruckender Optik.

Sascha Gliss

MEINUNG

Die gelungene Verpackung kann nicht über einige Mängel im Spiel hinwegtäuschen. Beispiel Wegfindung: Die flinken Bergarbeiter suchen sich nur selten die kürzeste Route aus und verlaufen sich auch schon mal in den Höhlen. Die Benutzerschnittstelle wirkt renovierungsbedürftig. Um mehrere Felswände zum Abbau freizugeben, reicht es beispielsweise nicht aus, diese einfach zu markieren. Vielmehr müssen Sie jeden Abschnitt einzeln anklicken und per Menü den Befehl zum Anbohren geben. Alles in allem ist *Rock Raiders* aber ein erstaunlich motivierendes Spiel und dürfte wegen des teilweise knackigen Schwierigkeitsgrades auch älteren Semestern Spaß machen.

Bauen, Bohren, Buddeln. Rock Raiders verquickt Elemente der wichtigsten Strategiespiele zu einem garantiert jugendfreien Mix.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Rock Raiders 1/2000
Für "hässliche" Grafik stößt das Lego Spiel nicht in die naheliegenden Wertungsebenen vor.

Dungeon Keeper 2 9799
Als Herrscher der Unterwelt unterjochen Sie die Mächte des Guten.

Earth 2150 12/2000
Echtzeitstrategie vom Feinsten, erstmals in "echtem" 3D.

Homeworld 11/98
Sierras epische Weltraumstrategie. Saftig und in 3D-Edge-View.

Warhammer 2/2000
Bietet wenig Innovation und Szenarien im Q&A-Design.

GRAFIK Gut

Düstere Polygon-Höhlen, Gebäude im Klotzchen-Look.

SOUND Befriedigend

Nervig: die sprechende Mauszeiger-Hilfefunktion.

STEUERUNG Befriedigend

Umständliche Befehlsmenüs, ansonsten solide.

MEHRSPIELER Keine Wartung möglich

Kein Mehrspielermodus vorhanden.

72% SPIELSPASS

Lego Rock Raiders

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 200
64 MB RAM
4x CD-ROM
HD: 200 MB

GRAFIK **SOUND**

Software
3Dfx/Glide
Direct 3D
Open GL

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC = Netzwerk = Internet =

STEUERUNG price-feedback

Da leck mich doch einer fett!

Acclaims Rennspiel zur berühmt-berüchtigten Fernsehserie South Park geht ab wie eine von Cartmans Lästertiraden

FAKTEN

ENTWICKLER Tantalus ■ VERTEILER Acclaim ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Ein cholertischer Cartman
- Ein kopflöser Kenny
- Ein speiwilliger Stan
- Ein kichernder Kyle
- Ein charmanter Chef

Nachdem Kyle, Stan, Kenny und Cartman im *South Park-Ego-Shooter* bereits gegen Truthähne kämpften und im Ratespiel *Chef's Luv Shack* dämliche Fragen beantworten mussten, schickt Acclaim das Quintett frecher Gören jetzt auf die Rennstrecke.

Rechtzeitig zum Kinofilm dürfen Fans der frechen Fernsehserie jetzt durch das immerwitzige Provinzkaff South Park brezeln – und zwar in Gestalt einer der witzigen Figuren. Zur Auswahl stehen nicht nur Greinkönig Eric Cartman und der niedliche Kapuzenhäini Kenny, sondern auch Kantinenkoch Chef, der schizophrene Grundschullehrer Garrison sowie all die anderen bekloppten South-Park-Bewohner. Zur Auswahl steht zum einen ein Arcade-Modus mit rund zwei Dutzend verschiedenen Strecken, zum anderen können Sie eine Meisterschaft bestreiten und sich im mühseligen Rennkampf Ihre Meriten verdienen. Sie steuern die mit der Figur Ihrer Wahl bemannten Go-Karts aus der Verfolgerperspektive, wobei Sie möglichst schnell die vorgegebene Anzahl an Runden durchstehen müssen. Doch im Gegensatz zu Langweiler-Titeln wie *Test Drive 6* müssen Sie während der Fahrt allerlei Hindernissen ausweichen, wie zum Beispiel dämlichen Kühen, Planiertrauben oder Schulbussen. Außerdem verlangsamt es Ihre Fahrt beträchtlich, wenn Sie etwa eine Ratte plattwalzen oder durch einen Kackhaufen schlittern.

Technisch ist *South Park Rally* gewiss keine Offenbarung; Wie beim 1998er-South-Park-Action-Spiel wur-



I AM THE SUPREME MASTER Cartman passt zwar kaum in den kleinen Flitzer hinein, aber das liegt weniger an seinem übergroßen Ego als vielmehr an seinem Körperrumfang.

de die *Turok 2*-Engine verwendet, die sich allerdings prächtig dazu eignet, den primitiven Zeichenstil der Serie in den Spaß-Racer zu übertragen. Der Soundtrack beinhaltet den typischen Musikmix aus Country, Rock und undefinierbarem Radau und es standen die Originalsprecher der Serie zur Verfügung. Steuern können Sie Ihren bemühten Liebling wahlweise mit Gamepad, Joystick oder Tastatur, wobei weder Fahrphysik noch Streckendesign irgendwelche Blumentöpfe gewinnen. Während Sie im Einzelspiel wegen der ungenauen Steuerung und des unverschämten hohen Schwierigkeitsgrades Ihre liebe Not haben dürften, bewährt sich die schlichte Rennaction im Mehrspielermodus.

Peter Kusenberg



Für Fans der Serie ist die Rallye ein Heidenspaß – alle anderen sollten Re-Volt spielen.

Peter Kusenberg

In den vergangenen Monaten sind mir die Bälger aus der ewigwitzigen Kleinstadt South Park richtig ans Herz gewachsen. Umso mehr hab' ich mich auf die Rallye gefreut. Doch wie schon beim *South Park Shooter* hatte ich zwar anfänglich großen Spaß, wurde dann jedoch die immer gleichen Gags leid. Außerdem hat mich der hohe Schwierigkeitsgrad an den Rand der Verzweiflung getrieben.

Wie der *South Park-Shooter* bezieht auch die Rallye ihren Witz aus den Figuren – technisch ist das Spiel wenig berauschend.



YOU BASTARDS! Wegen einer Horde Kühe muss sich Stans Freundin Wendy Testaburger vom kleinen Kenny überholen lassen.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

Re-Volt 10/10

Die Spielzeugautosimulation von Acclaim ist technisch und spielerisch top.

South Park Rally 3/10

Das Brauhaus bester Spielerei: South Park Rally kann nur Racer wie Re-Volt heimstolz mithalten.

Test Drive 6 2/10

Technisch mau wie der *South Park Racer* und vollkommen langweilig.

Thrust, Twist & Turn 1/10

Trashiger Arcade-Racer mit unverschämten Systemanforderungen.

Test Drive Off-Road 3 2/10

Die Geländefahrt ist zwar wenig beim drückenden Steuerfeld eine Zumutung.

GRAFIK

Die Turok 2-Technologie setzt keine Akzente.

SOUND

Wie beim Shooter: quirlig und auf Dauer nervig.

STEUERUNG

Nicht allzu genau, für einen Arcade-Racer aber okay.

MEHRSPIELER

Ein witziger Partyspaß: die Rallye übers Netzwerk.

61% SPIELSPASS

South Park Rally

BENÖTIGT

Pentium 166
32 MB RAM
4x CD-ROM
HD: 50 MB

EMPFOHLEN

Pentium II 266
64 MB RAM
4x CD-ROM
HD: 150 MB

GRAFIK

Software
3D-Modell
Grafik-3D
OpenGL

SOUND

CD, SB, re
Aureal 3D
Dolby Surround

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC = Netzwerk
Anzahl der Spieler pro CD
CDs pro Partition

STEUERUNG

Intuitive Feedback



■ **HELDEN-
POTPOURRI**

Der ideale Abenteuerer hat Indys Bartstoppeln, Laras Oberweite, Ryans sexy Hüften und Cutters Standhaftigkeit.

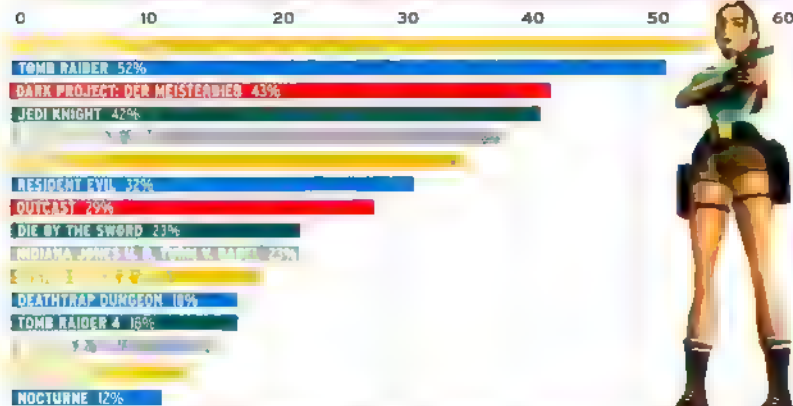
Mit *Alone in the Dark* fing alles an, mit *Tomb Raider* bekam das Genre sein erstes Referenzprodukt – und spätestens seit dem vergangenen Jahr gehören Action-Adventures zu den erfolgreichsten Titeln der Spiele-Welt. In unserer großen Umfrage konnten unsere Leserkundtun, was sie über die Abenteuer von Lara Croft, Indy Jones & Co. denken.

Im Jahre 1992 machte sich Detektiv Edward Carnby erstmals auf die Reise, um in einem zur damaligen Zeit technisch herausragenden Spieltitle packende Abenteuer zu bestehen. Im Gegensatz zu den Anfang der 90er-Jahre vorherrschenden Adventures vom Schicksal eines *Monkey Island* oder *Goblins* bestand die Aufgabe des Spielers seinerzeit darin, nicht nur Rätsel zu lösen und mit Leuten zu paavorn, sondern auch handfeste Action-Szenen zu meistern. Dabei konnte die Hauptfigur jederzeit das Zeitliche segnen, wenn sie etwa ihre verfügbaren Waffen nicht effektiv einsetzte. Alle Titel der *Alone in the Dark*-Trilogie, die von Infogrames zwischen 1992 und 1995 veröffentlicht wurden, erreichten hohe Platzierungen in den Verkaufscharts. Daher rechnete sich das britische Studio Core Design gute Chancen für sein neuestes Projekt aus, das in ähnlicher Weise genre-typische Rät-

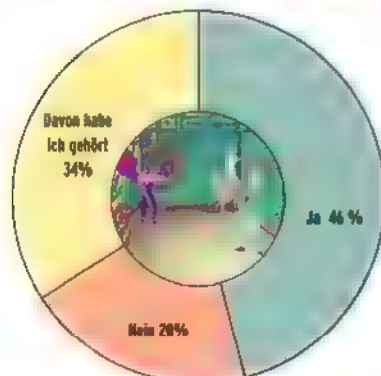
Renaissance des Heldentums

Wissen, was gespielt wird

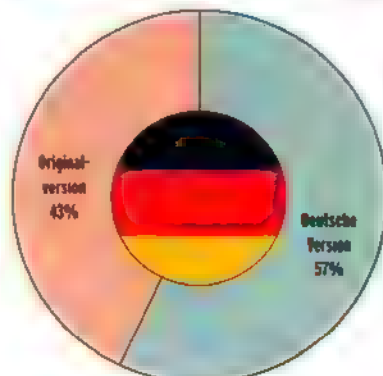
LARA CROFT Die hübsche Archäologin tummelt sich auf fast jedem PC.



Welche der genannten Titel besitzen Sie? (Mehrere Antworten möglich)



Kennen Sie die Prototypen des Action-Adventure, also die Alone-in-the-Dark-Serie?



Bevorzugen Sie deutsch synchronisierte Titel oder die - unzensurierte - Originalversion?

selbst mit handfester Action verbinden sollte. Bis dato war die Firma eher durch nette, aber wenig innovative Adventure-Titel à la *Big Red Adventure* aufgefallen, doch mit *Tomb Raider* gelang ihr der ganz große Coup. Das erste Abenteuer der inzwischen zum Popstar avancierten Lara Croft bot nicht nur ein unverbrauchtes Spielprinzip, sondern wartete auch mit einer wunderschönen 3D-Grafik auf, die durchaus mit der damals wegweisenden *Quake*-Technologie konkurrieren konnte.

Wegen der großartigen Verkaufszahlen versuchten Dutzende von Entwicklerstudios, mit mehr oder weniger gelungenen Nachahmern an den Erfolg von Laras erster Abenteuerreise anzuknüpfen. Selbst die *Tomb Raider*-Vertriebsfirma Eidos Interactive versuchte im Frühjahr 1998, mit *Deathtrap Dungeon* ein Action-Adventure von vergleichbarer kommerzieller Attraktivität auf den Markt zu bringen. Doch erst im vergangenen Jahr gelang es dem kleinen amerikanischen Entwickler Surreal, der mittlerweile großen Schar begeisterter Fans des Genres mit *Drakan* einen zumindest qualitativ überlegenen Titel zu präsentieren. Während sich das großarti-

ge *Drakan* allerdings noch sehr stark am großen Vorbild *Tomb Raider* orientiert, beschreiten Titel wie *Outcast*, *Dark Project* oder *Giants* ganz andere Wege. Beispielsweise ist es dem belgischen Entwickler Appeal gelungen, in *Outcast* die genretypischen Elemente auf derart originelle Weise miteinander zu kombinieren, dass man hier erstmals eine eigenständige Spielwelt erleben konnte. Doch trotz dieser bemerkenswerten Anstrengungen einzelner Studios gelang es Core Design zum Jahreswechsel, mit dem vierten Teil seiner Erfolgsserie wieder den Genre-Olymp zu erklimmen. Auch die Mehrheit unserer Leser verfolgt weiterhin das spannende Treiben der langbezoften Archäologin, selbst wenn inzwischen andere Heldinnen und Helden ein höheres Ansehen in der Spielergemeinde genießen. Zwar ist *Tomb Raider 2* bekannter als jeder andere Titel, doch weder ist einer der vier Teile der Serie unter den Top 5 der Lieblingsspiele zu finden, noch gilt Frau Croft als die sympathischste Hauptfigur. In dieser Sparte konnte sich Schwertkämpferin Rynn knapp vor Lara positionieren, während Drei-Tage-Bart-Träger Indy Jones mit einigem Abstand zum charismatischsten

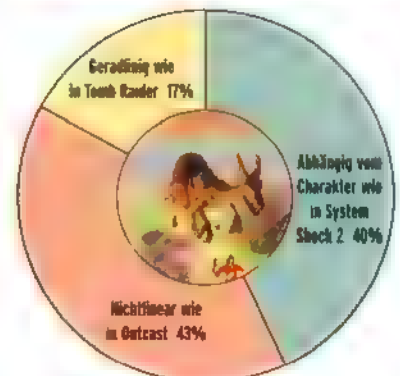
Zwar kennen die meisten unserer Leser die Abenteuer von Frau Croft, doch andere Titel stehen höher in ihrer Gunst.

Helden gewählt wurde. Dennoch lechzt über die Hälfte unserer - überwiegend männlichen - Leser danach, die adrette Brünette in einem virtuellen Szenario einmal zum Essen ausführen zu dürfen, während ein Ren dezvous mit *Outcasts* Cutter Slade und Meisterdieb Garrett offenbar für weniger kurzweilig gehalten wird.

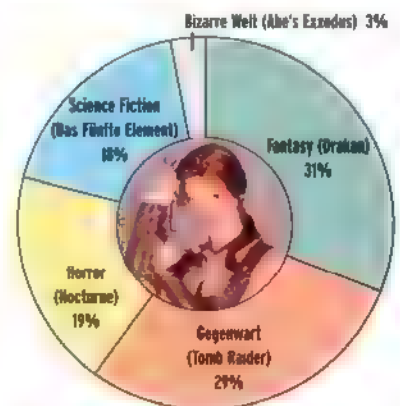
Doch abgesehen von der erotischen Ausstrahlung der Heldinnen fiebern die meisten Umfrageteilnehmer eher den neuesten Abenteuern hart gesottener Kerle entgegen. Besonders

Ausstattung

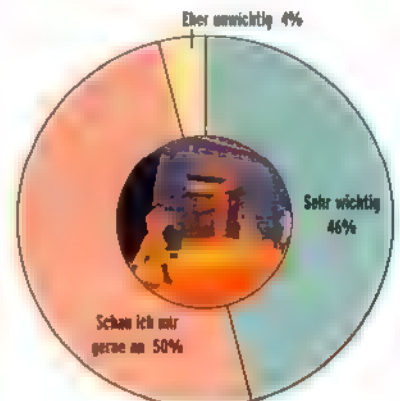
WOLFRUM Die Hits geben den Ton an.



Wie sollte Ihrer Meinung nach die ideale Hintergrundgeschichte aussehen?



Welches Thema ist Ihnen in einem Action-Adventure am liebsten?

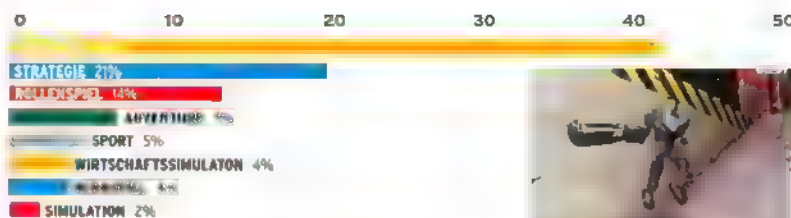


Wie wichtig sind Ihnen Zwischensequenzen?

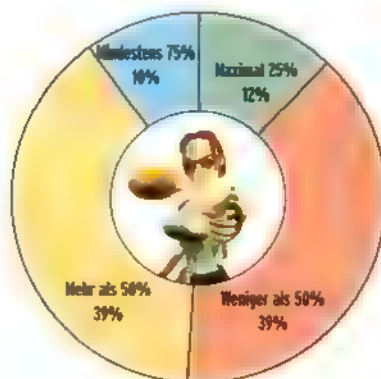
Mit Tomb Raider wurde das neuartige Spielprinzip zur Grundlage für umsatzstarke Kassenknüller.

Wir wollen Action!

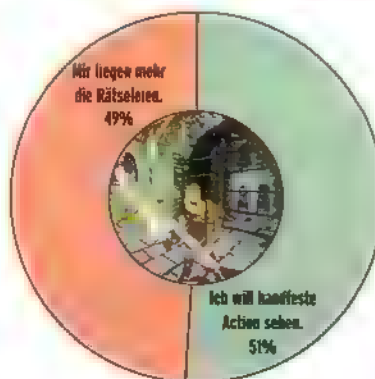
WISSEN Das benachbarte 3D-Action-Genre hat klar die Nase vorn.



Welche Genres mögen Sie außer Action-Adventure?



Welchen Action-Anteil am Spielgeschehen halten Sie für angemessen?



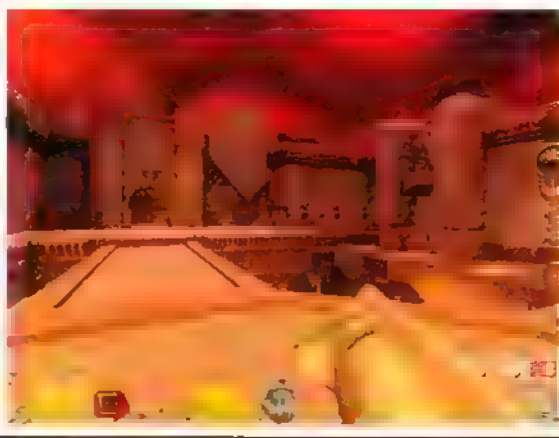
Bevorzugen Sie eher Titel mit handfester Action oder eher adventurelastige Spiele?

elemente in das Spielgeschehen eingefügt werden – was ja beispielsweise bei *System Shock 2* vom Thief-Entwickler Looking Glass ganz hervorragende Ergebnisse gezeitigt hat. Dennoch sollte nach Auffassung der meisten Spieler der Action-Aspekt nicht vernachlässigt werden; rund die Hälfte aller Befragten gibt an, dass ihnen heiße Kämpfe wichtiger sind als langwierige Rätselerien. Überraschend ist das Ergebnis bei der Frage nach der bevorzugten Spiel-Perspektive ausgefallen: Entgegen unseren Erwartungen ist die *Tomb Raider*-Ansicht keineswegs am beliebtesten, denn beinahe die Hälfte aller Befragten schlüpft lieber selbst in die Rolle der Hauptfigur und erlebt das Geschehen aus deren Blickwinkel. Die meisten Leser wünschen allerdings, dass sie während des Spiels zwischen beiden Ansichten wechseln können, wie es bereits bei *Outcast* möglich ist. Auch die Frage nach der favorisierten Steuerungsart wurde eindeutig beantwortet, weil die meisten Spieler am liebsten Maus und Tastatur gleichzeitig einsetzen. Da auch der Mehrspielermodus in diesem Genre zunehmend an Bedeutung gewinnt, dürfte sich diese Eingabekombination in Zukunft durchsetzen. Die wenigsten Spieler möchten nämlich während einer Death-match-Partie auf die Maus verzichten, denn nur mit diesem Gerät kann die Kamera in heißen Kampfszenen blitzschnell und punktgenau gedreht werden. Daher werden die Programmierer von Titeln wie *Tomb Raider 4* oder *ShadowMan* wohl in Zukunft darüber nachdenken, wie sie ihre gleichzeitig für diverse Videokonsolen entwickelten Titel vor allem hinsichtlich der Bedienung an die technischen Möglichkeiten des PCs anpassen. Die meisten Spieler gehen davon aus, dass ohne Mehrspielermodus in absehbarer Zeit kein Blumenpott – oder besser gesagt:

Online spielen

Die Umfrageergebnisse zeigen es: Mit dem Einzelspielermodus wollen sich in Zukunft die wenigsten begnügen.

Über Dreiviertel unserer Leser denken, dass der Mehrspielermodus auch im Action-Adventure bald eine entscheidende Rolle spielen wird – und gerade einmal 10 Prozent halten die Netzwerk-Kämpfe in *Drakan* für überflüssigen Schnickschnack. In anderen Genres hat der Kampf gegen andere Menschen über LAN oder Internet bereits die einsame Zockerer gegen die Rechner-Intelligenz abgelöst. Unser nächstes Feedback widmet sich ganz dem Thema des Online Spielens, wobei hier sowohl schnelle Internetpartien von Titeln wie *Half-Life* (dt. V.) oder *Unreal Tournament* genauso berücksichtigt werden wie langwierige Online-Kämpfe in *Age of Empires 2* oder *Earth 2150*. Den aktuellen Fragebogen finden Sie auf unserer Heft CD oder unter www.pcgames.de. Jeder Teilnehmer nimmt automatisch an der Verlosung von zehn attraktiven Spiele-Paketen teil.

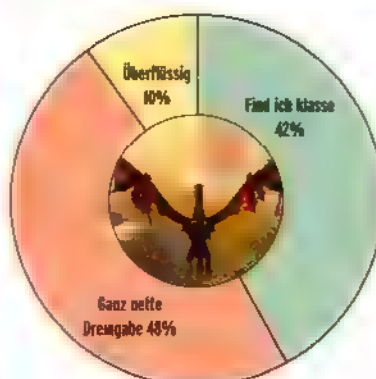


heiß ersehnt werden *Max Payne* und *Thief II: The Metal Age* – und auch die Fortsetzung der Abenteuer Cutter Slaters würde ebenfalls freudig begrüßt werden. Diesem Umfrageergebnis entsprechen die Forderungen, die unsere Leser an zeitgemäße Action-Adventures stellen: Nach Auffassung der Mehrheit sollen sich die Entwickler dieser Titel nicht an gängigen Ego-Shootern à la *Unreal Tournament* orientieren, sondern eher die klassischen Tugenden wie eine witzige Handlung und originelle Rätsel berücksichtigen; über ein Viertel der Leser wünscht sogar, dass Rollenspiel-

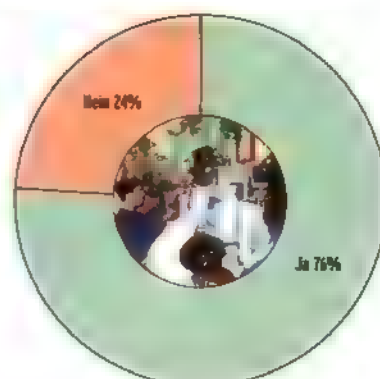
elemente in das Spielgeschehen eingefügt werden – was ja beispielsweise bei *System Shock 2* vom Thief-Entwickler Looking Glass ganz hervorragende Ergebnisse gezeitigt hat. Dennoch sollte nach Auffassung der meisten Spieler der Action-Aspekt nicht vernachlässigt werden; rund die Hälfte aller Befragten gibt an, dass ihnen heiße Kämpfe wichtiger sind als langwierige Rätselerien. Überraschend ist das Ergebnis bei der Frage nach der bevorzugten Spiel-Perspektive ausgefallen: Entgegen unseren Erwartungen ist die *Tomb Raider*-Ansicht keineswegs am beliebtesten, denn beinahe die Hälfte aller Befragten schlüpft lieber selbst in die Rolle der Hauptfigur und erlebt das Geschehen aus deren Blickwinkel. Die meisten Leser wünschen allerdings, dass sie während des Spiels zwischen beiden Ansichten wechseln können, wie es bereits bei *Outcast* möglich ist. Auch die Frage nach der favorisierten Steuerungsart wurde eindeutig beantwortet, weil die meisten Spieler am liebsten Maus und Tastatur gleichzeitig einsetzen. Da auch der Mehrspielermodus in diesem Genre zunehmend an Bedeutung gewinnt, dürfte sich diese Eingabekombination in Zukunft durchsetzen. Die wenigsten Spieler möchten nämlich während einer Death-match-Partie auf die Maus verzichten, denn nur mit diesem Gerät kann die Kamera in heißen Kampfszenen blitzschnell und punktgenau gedreht werden. Daher werden die Programmierer von Titeln wie *Tomb Raider 4* oder *ShadowMan* wohl in Zukunft darüber nachdenken, wie sie ihre gleichzeitig für diverse Videokonsolen entwickelten Titel vor allem hinsichtlich der Bedienung an die technischen Möglichkeiten des PCs anpassen. Die meisten Spieler gehen davon aus, dass ohne Mehrspielermodus in absehbarer Zeit kein Blumenpott – oder besser gesagt:

Mehr Spaß im Netz

WISSEN Wird sich das Genre der großen weiten Netzwelt öffnen?



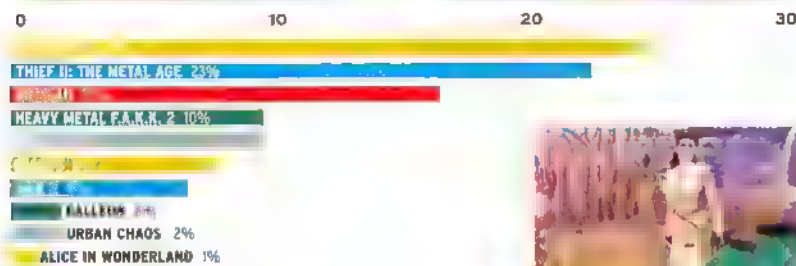
Was halten Sie von einem abwechslungsreichen Mehrspielermodus wie in *Drakan*?



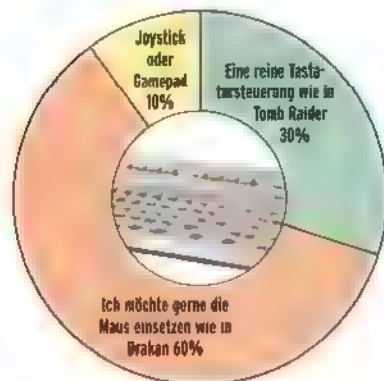
Glauben Sie, dass hier der Mehrspielermodus in Zukunft an Bedeutung gewinnen wird?

Schöne Aussichten

ZUKUNFTSSPIELE Innovative Titel à la Thief II stehen auf der Wunschliste.



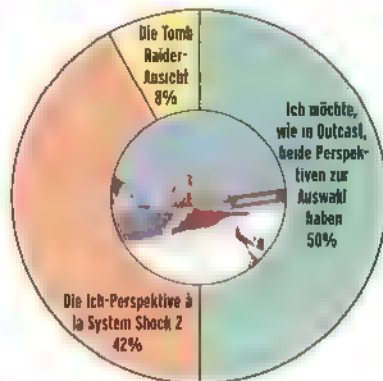
Auf welchen angekündigten Titel freuen Sie sich am meisten?



Welche Steuerung bevorzugen Sie?

keine Auszeichnung für sechsstellige Verkaufszahlen – mehr zu gewinnen sein wird.

Derzeit verfügen jedoch die wenigsten Genretitel über die Möglichkeit, in einem Netzwerk gegen Menschen aus Fleisch und Blut anzutreten. Unter den zehn Lieblingsspielen befindet sich gerade einmal ein mehrspielerfähiger Titel, und mit *Heretic 2* gibt es in unserer Liste nur ein weiteres Action-Adventure, mit dem man nicht nur allein gegen die PC-Intelligenz spielen kann. Die Mutmaßungen der Leser über die Bedeutungszunahme des Netzwerkspiels sind allerdings be-



Welche Perspektive bevorzugen Sie?

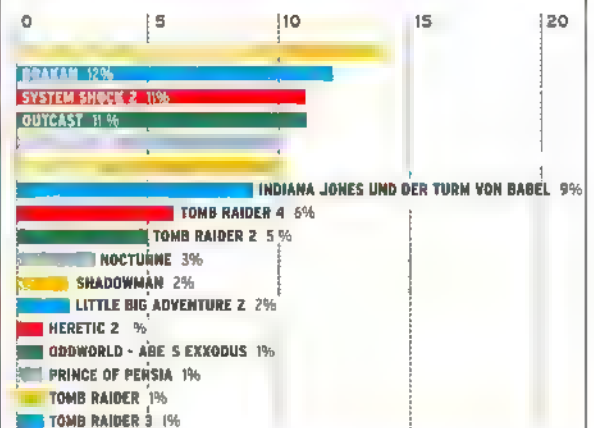
rechtigt. Zum einen denken die Looking Glass-Entwickler darüber nach, für den dritten Teil der *Thief*-Serie einen Kooperativ-Modus einzubauen; zum anderen gibt es Gerüchte darüber, dass auch *Outcast 2* die Freuden des Deathmatch bieten wird. Schließlich verfügen Titel wie *Giants* über einen Netzwerkmodus, der möglicherweise mehr Spielspaß verheißt als das Einzelspiel. Zurzeit wünschen die Genre-Fans allerdings vor allem eins: Witzige Handlung, viele Rätsel sowie eine Serie, die sich neben dem allmächtigen *Tomb Raider* etablieren kann.

Peter Kusenberg

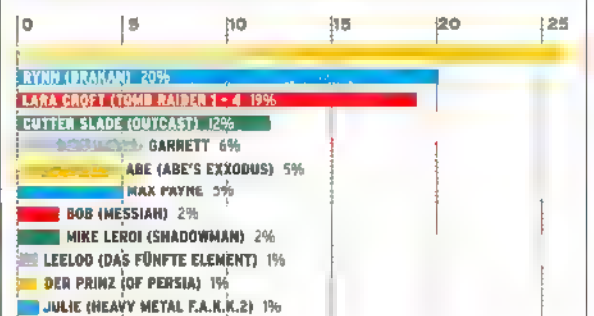
Wahlausgang

Unsere Leser stehen zwar alle auf Lara, spielen mögen sie aber lieber mit Indy Jones und Meisterdieb Garrett.

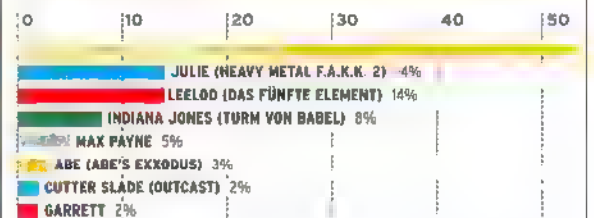
Was ist Ihr absolutes Lieblings-Action-Adventure?



Welche Heldin bzw. welcher Held ist Ihnen am sympathischsten?

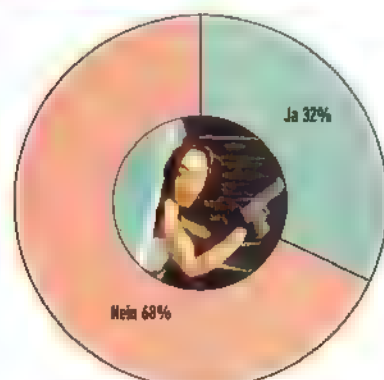


Mit welcher Heldin bzw. mit welchem Helden hätten Sie gerne ein Rendezvous?

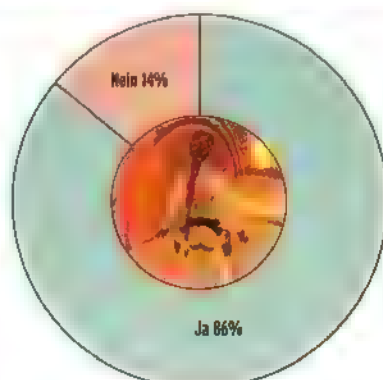


Eine Archäologin auf Abwegen?

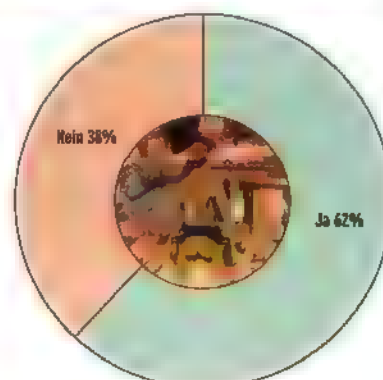
ERFOLGSVERWÖHNT Obwohl Lara nach wie vor den größten Erfolg genießt, wünschen sich die Fans andere Helden.



Finden Sie, dass die Tomb-Raider-Spiele zu Recht das Genre dominieren?

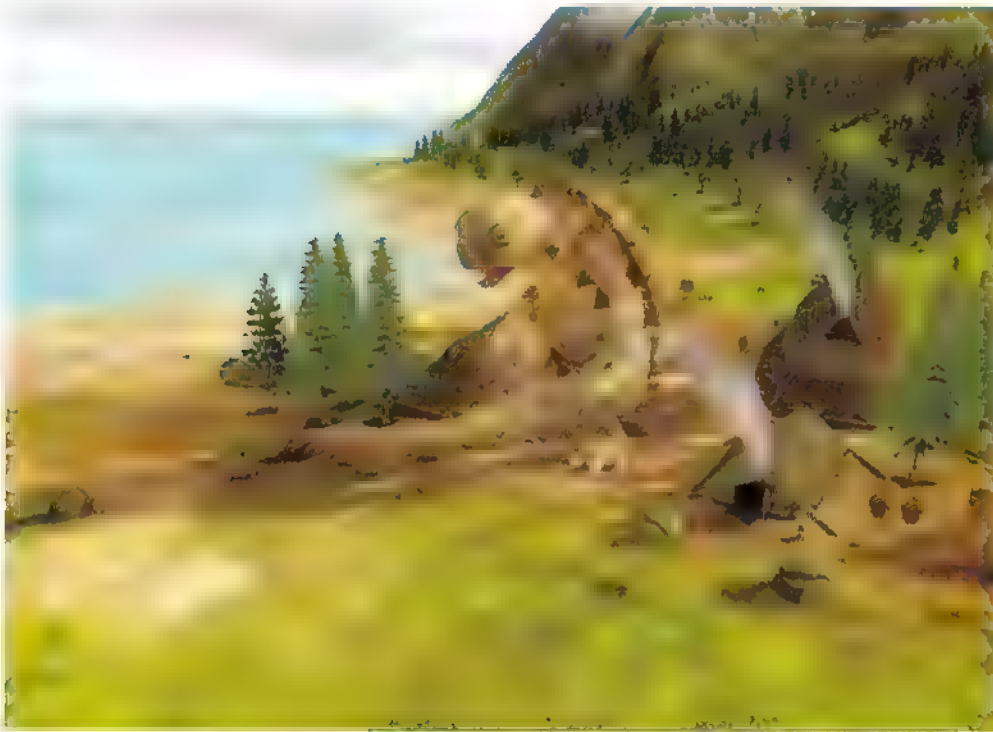


Haben Sie sich jüngst den vierten Teil der Tomb-Raider-Serie gekauft?



Glauben Sie, dass sich noch eine weitere erfolgreiche Serie im Genre etablieren kann?

Im Jahre 1999 gelang es gleich vier Titeln, die Qualität der Tomb-Raider-Titel in den Schatten zu stellen.



SEHR MOGELFAHRE Die Schildkröte bereitete Andy Robson schlaflose Nächte. Die auch von ihm entwickelte Künstliche Intelligenz konnte nicht verhindern, dass sie in einem gerade einmal knietiefen Teich ertrank.

Fressen und gefressen werden

Aaaargh! Bugs! ... Und ich rede nicht von diesen mystischen Millennium-Bugs. In der Spielentwicklung sind mystische Programmfehler selbst ein Mythos. Fehler sind Tatsachen, denen jeder Programmierer Tag für Tag gegenübersteht und die nichts Geheimnisvolles an sich haben.

Ich war zufälligerweise gerade bei Andy Bass, als er den „Iss-wie-ein-Schwein“-Fehler entdeckte. Andy hatte an Gesichtsbewegungen für einen Affen gearbeitet und testete gerade, ob und wie sie im Spiel funktionieren würden. Wir beobachteten den Affen, wie er durch ein Dorf streifte und nach etwas Essbarem suchte. In geringer Entfernung durchwühlte ein kleines Schwein den Schlamm, ebenfalls auf der Suche nach Nahrung. Der Affe beugte sich nach vorne, nahm das Schwein und wollte es gerade in seinen Mund stopfen – als er plötzlich

verschwand. Dies verursachte große Beatzürzung bei den Programmierern, die alle unterschiedlichste Erklärungen für den Fehler hatten und jeweils ihre Kollegen verantwortlich machten. Letztendlich war es Jonty Barnes, der die richtige Erklärung fand: Der hungrige Affe nahm das Schwein auf, das sich gerade beim Essen befand. Kurz bevor der Affe das Schwein herunterschlucken konnte, nahm dieses seinen nächsten Bissen. Und die nächstgelegene Nahrung, die das Borstentier finden konnte, war ... der Affe. Das winzige Schwein hatte King Kong in einem einzigen Bissen heruntergeschluckt!

Auch die Dorfbewohner können unter Umständen seltsame Verhaltensweisen entwickeln. Jamie Durrant beobachtete einen Arbeiter, der von seinem Haus in Richtung Lager ging. Auf halbem Wege kehrte er um und wartete einige Sekunden in seinem Haus. Als dann machte er sich wieder auf, das Lager zu besuchen, um es mittendrin wieder aufzugeben. Diese skurrile Programmschleife ließ sich nicht unterbrechen. Es stellte sich heraus, dass dieser spezielle Dorfbewohner ursprünglich auf einem Feld arbeitete und Hunger bekam. Also ging er nach Hause, wo er feststellen musste, dass seine Speisekammer leer war. Er begab sich ins Lager, um seine Vorräte aufzustocken, aber noch bevor er ankommen konnte, entdeckte das Programm, dass der Arbeiter hungrig war. Also schickte es ihn nach Hause, damit er dort etwas essen könne. Daheim fand

er nichts Essbares, woraufhin er sich wieder zum Lager aufmachte ...

Ein paar Tage später musste Andy Robson feststellen, dass sein Schildkrötenmonster selbstmordgefährdet ist. Oder blöd. Nach einem harten Arbeitstag fühlte es sich müde und legte sich hin, um zu schlafen. Unglücklicherweise hatte die Schildkröte diese Idee, als sie sich gerade in einem knietiefen Tümpel befand – und so ertrank sie vor Andys Augen.

Es gab einen Bug – einen Verhaltensfehler – der uns alle entsetzt und angeekelt hat. Die einzelnen Kreaturen sollen sich so realistisch wie möglich verhalten. Die Grafiker und Programmierer, kindisch, wie sie nun einmal sind, übertreiben es aber manchmal mit dem Realismus. Daher existieren Programmteile, die niemals in großer Runde geplant oder abgesegnet wurden und die in der finalen Programmversion (theoretisch) nicht enthalten sein werden. Aber wenn man über zwei Jahre an einem Programm arbeitet, existieren immer einige Programmteile, die völlig unsinnig sind und irgendwann vergessen werden. Das beobachtete geschmacklose Verhalten wurde bei einem Affen studiert. Er verrichtete seine Notdurft über einem mit Früchten bewachsenen Busch. Noch selbig lächelnd, überkam ihn der Hunger und er machte sich auf die Suche nach etwas Essbarem. Das erste, was er fand, waren die Früchte des Busches unter ihm. Diese waren mittlerweile widerlich braun, aber der Affe stopfte sie dennoch in sich hinein. Richards Evans, der den größten Teil der Künstlichen Intelligenz programmiert hat, heulte laut auf. Wir dachten, dass dies daran läge, dass er eine Abfrage vergessen hätte, die Derartiges verhindern sollte. Eine solche Abfrage existierte – Richards Ärger nährte sich allein daraus, dass der Affe offenbar Geschmack an den stinkenden Früchten gefunden hatte. Die KI, die das Verspeisen derartiger Objekte verhindern sollte, schien nicht zu funktionieren. Augenblicke später lag der Affe auf dem Boden und war offensichtlich schwer krank – und Richard strahlte: So hatte er es geplant ...

Steve Jackson



NICHT STUBENREIN Der Affe musste erst lernen, seine Notdurft zu vermeiden.

■ GEHEIMNISVOLL

Richard Garriott umgibt sich gerne mit einer mystischen Ambiente.



Hand in Hand mit seinem Vater, einem berühmten Astronauten aus heroischen Zeiten, liegt ein kleiner Junge im Garten und beobachtet die Sterne. Die Geschichten seines Vaters entführen das Kind in ein Traumland. Es verschreibt sich den Sternen, der Astronomie und allem, was das Weltall durchquert. Das Kind ist Richard Garriott, der Sohn des Astronauten Owen Garriott. Für viele ist er ein Mysterium und für einige – insbesondere für Spieler – ein fast gottähnliches Wesen.

Schon als kleiner Junge war Richard Garriott sehr kreativ. Er kreierte eigene Halsketten, Armbreifen und Ringe – die er teilweise noch heute trägt. Vor allem eine Halskette liegt ihm so am Herzen, dass er sie seit zwei Jahrzehnten nicht mehr abgenommen hat. Nur als sein Vater ins All flog, trennte er sich von dem Schmuckstück und gab es ihm mit.

Der Anhänger der Kette besteht aus metallenen Waagschalen und einer Schlange, ein Motiv das sich auch in seinen Spielen wiederfindet: Die Krone von Lord British ist mit einem derartigen Symbol verziert. Damit er die Kette auch wirklich nicht verlieren kann, ließ Garriott sogar den Verschluss zusammenloten ...

Richards Karriere als Spieldesigner begann während seiner Schulzeit. Hauptsächlich als Freizeitbeschäftigung erstellte er insgesamt 28 textbasierte Rollenspiele namens D&D, teilweise konnte er diese Arbeiten auch als Ersatz für Hausaufgaben abgeben. Zu dieser Zeit arbeitete er in einem Geschäft namens Computerland, wo er den soeben erschienenen Apple II sah. Sofort machte sich Richard an die Arbeit, D&D 28 an den Apple II anzupassen und dessen grafische Fähigkeiten zu nutzen. Der Ladenbesitzer ermutigte Richard, eini-

ge Kopien des Spiels unter dem Namen Akalabeth in seinem Laden zu verkaufen. Besonders erfolgreich war das Spiel nicht, dennoch glaubte sein Chef an das Talent Richards und sandte ein Kopie des Spiels an die California Pacific Computer Company. Das Resultat war, dass Garriott 1979 seinen ersten Vertrag unterschrieb. Akalabeth in ganz Nordamerika angeboten wurde, er 30.000 Kopien des Spiels verkaufte und gleichzeitig sein Pseudonym „Lord British“ landesweit bekannt machen konnte. Im Jahr danach entwickelte er zusammen mit Ken Arnold den ersten Teil von *Ultima*. Acht Episoden und ungefähr 20 Jahre später ist Richard Garriott Vizepräsident von Origin Systems, Aktionär von Electronic Arts und für Millionen von Spielern ein guter Bekannter.

Richards wichtigstes Hobby ist der Weltraum. Neben dem Modell ei-

Der Mann, der **Lord British** ist

Man kann es anders sagen: Die Hand abzählen, die wirklich das Spiel brannten. Richard Garriott war einer der ersten und heute die meisten 20-Jährigen kennen noch seinen Populärkeits-Boom als Lord British in der Ultima-Serie. Als Richard Garriott in die Spielebranche trat, hatte er die Chance, eine Diva-Qualität zu erreichen.

nes Sputnik in einem seiner Wohnzimmer besitzt er einen Raumanzug, einige kleine Meteoriten und zahllose wandgroße Bilder. Die Eroberung des Weltalls ist eine Familienangelegenheit der Garriotts. Sein Vater Owen war Astronaut im Skylab3 und war an der Entwicklung zahlreicher NASA-Projekte beteiligt. Der Enthusiasmus, mit dem Owen am „Race Into Space“ beteiligt war, hat sich auf seinen Sohn vererbt. Dessen erklärtes Ziel ist es daher, eines Tages den Weltraum zu bereisen – weshalb er bereits zwei Trips bei verschiedenen Agenturen gebucht hat. An einer dritten Reisemöglichkeit hat er sich bislang die Zähne ausgebissen: Mit einer russischen Rakete möchte er die internationale Raumstation besuchen. Vor einigen Jahren kaufte er sich den sowjetischen Jeep, mit dem die Kosmonauten auf dem Mond herumfuhr, mit der erweile hat er ihn



Das auf einem Apple II lauffähige Original von D&D28b bzw. Akalabeth ist ein ganz besonderes historisches Relikt. Mittlerweile gibt es auch eine PC-Umsetzung des Klassikers.

Name: Richard Garriott
Alter: 49
Hobbys: Reisen
Astrophotografie
Ausbildung: keine
Beruf: Spieleentwickler
Größter Erfolg: Ultima VI
Firma: Origin Systems
Vertrieb: Electronic Arts

Softografie

Seit zwanzig Jahren ist die *Ultima*-Serie Richard Garriotts Schicksal



BY LORD BRITISH Das Erstlingswerk schrieb Garriott unter einem Pseudonym.

Jahr	Titel	Wertung
1979	Akalabeth - World of Doom	-
1980	Ultima I: The First Age of Darkness	-
1982	Ultima II: The Revenge of the Enchantress	-
1983	Ultima III: Exodus	-
1985	Ultima IV: Quest of the Avatar	-
1988	Ultima V: Warriors of Destiny	-
1990	Ultima VI: The False Prophet	-
1990	Worlds of Ultima: Savage Empire	-
1991	Worlds of Ultima: Martian Dreams	-
1992	Ultima VII: The Black Gate	90%
1993	Ultima VII Part 2: Serpent Isle	92%
1994	Ultima VIII: Pagan	94%
1997	Ultima Online	-
1998	Ultima Online II: The Second Age	-
2000	Ultima IX: Ascension	85%

Das Programmieren von Spielen begann Richard Garriott im Alter von 14 Jahren in der Schule. Als der Apple II mit seinen damals umwerfenden Grafikfähigkeiten erschien, schrieb Garriott sein 28stes Spiel um. Die Firma California Pacific übernahm den Vertrieb und weckte mit den Tante-Eden-Lust auf mehr. *Ultima I* war ein noch größerer Erfolg, allerdings beendete California Pacific die Geschäftstätigkeit. Für *Ultima II* wurde Sierra auserkoren. 1984 kamen Richard und sein Bruder Robert auf die Idee, eine eigene Firma zu gründen, um so die Gewinnspanne zu erhöhen. In den Folgen vier bis sechs entwickelte sich das actionartige Spiel zu einem epischen Rollenspiel, der Avatar, das Land Britannia und der Herrscher Lord British wurden eingeführt. Mit der *Worlds of Ultima*-Serie wollten die Garriotts das schnelle Geld machen, indem die *Ultima VI*-Engine für Science-Fiction-Rollenspiele verwendet wurde. Die Fans strafte diese Idee mit Nichtbeachtung, und auch *Ultima VIII* war wegen des hohen Action-Anteils nur wenig erfolgreich.

Sein Chef sandte Garriotts erstes Spiel heimlich an einen Publisher und legte damit den Grundstein zu der Erfolgsgeschichte.



CARGOYLES AUF DEM DACH Garriotts Haus wird von vier Gargoyles bewacht, die auf dem Turm des privaten Observatoriums stehen und das Haus landesweit berühmt machten.

aber an die russische Regierung verkauft. Auch beruflich wird er von seiner Leidenschaft beeinflusst. Seit längerer Zeit arbeitet er bereits an einer futuristischen Spielwelt, die womöglich in einer neuen Rollenspielserie eingesetzt wird. Einzelheiten über dieses Projekt sind allerdings noch streng geheim – zumal bislang nur einige wenige Konzepte vorliegen und Richard ein völlig neues Spielkonzept verwirklichen will.

Wenn Richard Garriott längere Zeit nicht arbeiten muss, betätigt er sich als Globetrotter. Mit einigen guten Freunden bereiste er den Nord- und den Südpol, in Russland flog er in einem MiG-Prototypen und in China „borgte“ er sich einige Teile der Chinesischen Mauer. Er durchquerte den Regenwald und den größten Teil

Afrikas und mietete sich für 40.000 Dollar ein U-Boot, um die Titanic zu besuchen. Die Ähnlichkeiten dieses Hobbys mit seiner *Ultima*-Serie sind unverkennbar: die wichtigste Aufgabe des Spielers ist es, durch die virtuelle Welt zu reisen und Artefakte einzusammeln. Auf Magie, Drachen und Dämonen ist Richard Garriott allerdings noch nicht getroffen.

Mit seinem Haus hat sich Garriott bereits zu seinen Lebzeiten ein Denkmal gesetzt. Etliche Geheimgänge, ein bestens ausgestattetes Observatorium auf dem Dach und ein Pool, der sich je zur Hälfte innerhalb und außerhalb des Gebäudes befindet, zeigen seine Vorliebe für originelle Architektur. Hinter dem Portal häufen sich bizarre und geheimnisvolle Objekte der verschiedensten Zivilisationen. Die



SAKRAL Wenn es in eines seiner Fantasy-Rollenspiele passen könnte, dann passt es auch ins Haus. Richard Garriotts Sammellust macht selbst vor solchen meterhohen Kirchenfenstern nicht halt.

■ BISSIG
Leidenschaft für gute Zähne: rechts der Schädel eines Triceratops, links die Grundausstattung eines Vampirjägers.

Richard über Garriott

Im Interview zeigt sich Richard Garriott als Mensch, der trotz seines riesigen Erfolgs ganz ohne Starallüren auskommt.

Sammlung von Raumanzügen und mittelalterlichen Rüstungen, dem Schädel eines Triceratops, einem Stück der Chinesischen Mauer sowie eines menschlichen Skeletts namens Pedro gleicht dem Skurrilitätenkabinett eines Jahrmarkts. Sein Grundstück liegt auf dem höchsten Punkt von Austin, damit er den Sternen nah ist und sein Teleskop den bestmöglichen Ausblick hat. Sein Haus ist in ganz Austin als eines der originellsten Gebäude berühmt, aber im Vergleich zu seinem neuen Projekt „Castle“ wirkt die Villa wie eine herkömmliche Gartenlaube. Ende des Jahres 2001 soll auf einem 45-Hektar-Grundstück ein neues Domizil entstehen, das mit einer Säulenhalle, künstlichen Höhlen, einem mittelalterlichen Hafen an einem See, einem Ballsaal und etlichen anderen Sonderausstattungen ein Meisterwerk des ungewöhnlichen Geschmacks sein wird. Richard plant ein Schlafzimmer mit einer beweglichen Decke und einem Bett auf einer Hydraulikplattform, damit er auf dem Hausdach schlafen kann: „Das dürfte eine sehr bequeme Art werden, campen zu gehen.“

Harald Wagner

Was war dein größter Erfolg?

Ultima VII. Ehrlich gesagt hat mich das überrascht, da in diesem Spiel auf die typische Schwarz-Weiß-Maerei verzichtet wurde. Zu der damaligen Zeit konnte man noch nicht davon ausgehen, dass so etwas Gefallen findet.

Was gefällt dir an deinem Beruf?

Dass ich mich mit ihm weiterentwickeln kann. Anfangs war ich weder Programmierer noch Geschichtenerzähler oder Philosoph – heute bin ich von allem etwas. Mit den ersten drei Teilen von *Ultima* erlernte ich Basic und Assembler, mit den folgenden drei Teilen das Errichten verschiedener Erzählungen und in den letzten drei Teilen bereicherte ich das *Ultima-Universum* damit an, dass es Menschen gibt, die nicht entweder gut oder böse sind.

Was missfällt dir an deinem Beruf?

Seitdem ich eine eigene Firma habe, bekomme ich viel Post von den Spielern. Das sind einerseits harmlose Fanbriefe, andererseits aber auch Morddrohungen von enttäuschten Spielern und wirren Fanatikern. Vor allem in den ersten Jahren hat mich das sehr beunruhigt.

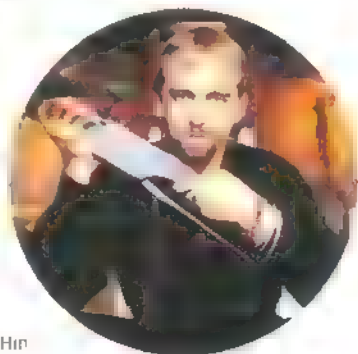
Welche deiner Eigenschaften möchtest du gerne loswerden?

Dass ich alles, was ich kann, unbedingt selbst machen will. Zu Beginn der Arbeiten an *Ultima IX* musste ich im Management von Origin aushelfen und die Entwicklung des Spiels in die Hände von Warren Spector legen. Das war eine schlimme Zeit für mich – nicht, weil sich jemand an *Ultima* zu schaffen machte, sondern weil ich nicht selbst an *Ultima* arbeiten konnte.

Hattest du nie Angst vor einem Misserfolg, vor allem da du keinen Abschied hast?

Ich habe bereits während der High School-Zeit Gedruckt und wollte auch deshalb möglichst schnell ins Berufsleben. Während meine Freunde studiert haben, konnte ich mir schon einen Namen machen. Ich glaube, dass man alles erlernen kann, wenn man es wirklich braucht und will. Ganz einfach, indem man sich hinsetzt, es versucht und sich selbst ständig in den Hintern tritt.

Garriotts erklärtes Ziel ist es, den Weltraum zu bereisen – weshalb er bereits zwei Trips bei verschiedenen Agenturen gebucht hat.



Eine Frage des Taktes

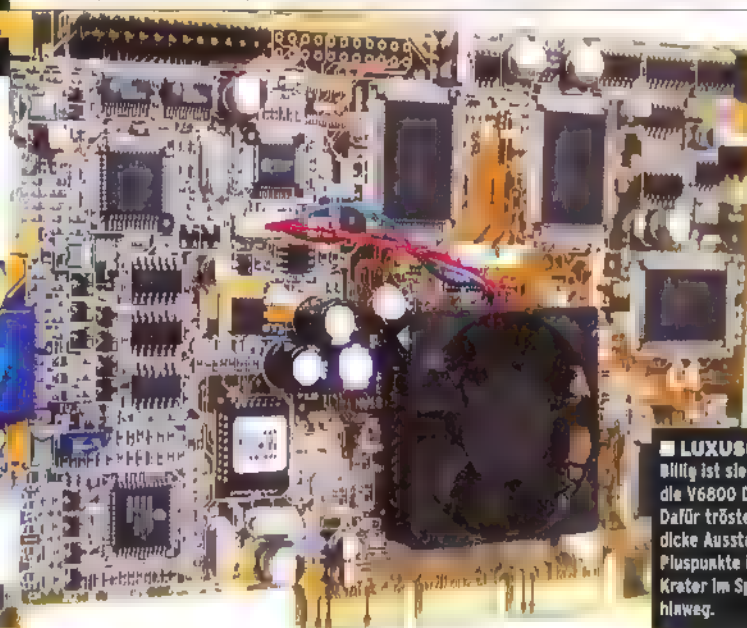
Asus liefert mit seiner V6800 Deluxe einen hervorragenden Beitrag zum allgemeinen GeForce Trend ab.

FAKTEN

■ PRODUKT AGP-V6800 Deluxe ■ KATEGORIE Grafikkarte ■ HERSTELLER Asus ■ PREIS ca. DM 699,- ■ TERMIN Ende Januar

AUF EINEN BLICK

- 23 Mill. Transistoren
- 32 MB DDR-SGRAM
- 4 Pixel pro Takt
- 1 TV-Ein- und Ausgang
- 1 Traum für Übertakler



■ **LUXUSOUT**
Billig ist sie ja nicht, die V6800 Deluxe. Dafür trösten aber dicke Ausstattungspunkte über den Krater im Sparbuch hinweg.

Manchmal lohnt sich das Warten eben doch! Nach Guillemot, Creative und Elsa bringt nun auch Asus seine GeForce-256-Grafikkarte mit DDR-Speicher an den Start – Ideal für Overclocking-Freaks.

Unser Testlabor stand in den letzten Monaten ganz im Zeichen des GeForce 256. Nvidia hat es mit seiner neuen Grafikchip-Generation ein-drucksvoll geschafft, die Konkurrenten 3Dfx, Matrox und Ati in eine undankbare Zuschauerrolle zu drängen. Noch bevor diese Firmen auf breiter Front zum Gegenschlag ansetzen, meldete sich das letzte wichtige GeForce-Aushängeschild zum Härte-test bei uns an. Wir sagen Ihnen, warum die AGP-V6800 Deluxe

von Asus auf den Wunschzettel jedes leistungsverwöhnten Spielers gehört. Allein die Bestandsaufnahme des Kartoninhaltes dauert länger als so manche Firmeninventur zum Jahreswechsel. Da bekommt der Begriff „dicke Packung“ eine ganz eigene Bedeutung. Im Schnelldurchlauf aufgezählt, tummeln sich die GeForce-Platine, eine leicht unförmige 3D-Brille, etwas Videokabelsalat sowie softwareseitig Drakan und Rollcage, Ulead VideoStudio 3 und der Asus-eigene Software-DVD-Player in der Verpackung. Auf der Beschleuniger-Checkliste sind der 32 MB umfassende DDR-SGRAM (Infineon-Bausteine mit 6ns Zugriffszeit), ein leistungsfähiger Lüfter sowie ein Videoein- und -ausgang (S-VHS, Composite) abzu-haken. Der GeForce-Chip läuft dabei mit dem Standardtakt von 120 MHz, der Speicher wird mit 150 MHz ange-



Asus bestätigt seinen Ruf, Grafikkarten mit dem gewissen Etwas zu fabrizieren.

Thilo Bayer

MEINUNG

Da dachte ich schon, das Thema „GeForce 256“ sei endgültig durch. Und dann kommt Asus mit seiner DDR-Karte und nimmt mir diese Illusion. Dabei begeistern mich nicht einmal so sehr die offensichtlichen Ausstattungspunkte. Nein, die kleinen Feinheiten wie die etwas Treiberentwicklung und das intelligente Überwachungsprogramm geben der V6800 das gewisse Etwas.

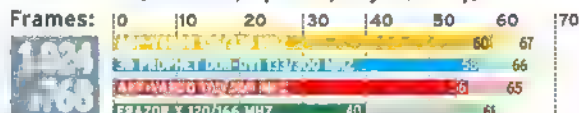
steuert. Letzterer erreicht durch seine spezielle Übertragungstechnik (zwei Datenpakete pro Signal) aber effektiv 300 MHz. Dank ihres gut geschnürten Eigenschaftspaketes fährt die V6800 Deluxe also zweigleisig bei ihren Einsatzmöglichkeiten. Einerseits spricht sie den Hardcore-Zocker an, andererseits lässt sie auch den multimedial veranlagten Anwender (Video, DVD) nicht im Regen stehen. Wenn die Spieleleistungen dann immer noch nicht genügen, kann dank der mitgelieferten Übertaktungs- und Überwachungs-Software problemlos zusätzliche Megahertz aus der Karte kitzeln. Gerade in Quake 3 Arena steigen die Frameraten messbar an, wenn man die Taktregler von Chip und Speicher nach rechts zieht. Unser Board lief dabei dauerhaft mit 135/335 MHz stabil. Overclocking-Freaks werden also ihre wahre Freude mit dem Asus-Beschleuniger haben.

Thilo Bayer

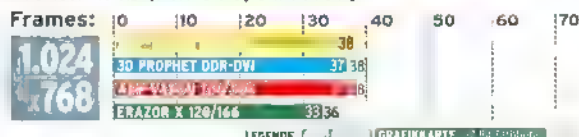
Grafikgeschwindigkeit

Wie hält sich die AGP-V6800 Deluxe im erlauchten Testfeld?

Quake 3 1.11 (PIII 500, OpenGL, High Quality)



Drakan 4.42 (PIII 500, Direct3D)



Die Q3 Engine wandelt zusätzliche Megahertz in eine messbar schnellere Spielegeschwindigkeit um.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt

AGP-V6800 Deluxe 3/2000

Die Ausstattung ist wirklich „Dick“! Dreht man an der Taktfrequenz, ist sie dazu noch höllenschnell.

3D Prophet DDR-DVI 2/2000

Der Prophet von Guillemot/Hercules ist dank hohem Chipclat pleinschnel.

Creative Annih. Pro 2/2000

Die günstigste GeForce-Karte mit DDR RAM kommt ganz klar von Creative.

Voodoo3 3000 PCI 2/2000

Der ideale Nachschub für alle grafikahnen Aldi-Rechner.

AUSSTATTUNG

Sehr gut

Hard- und Software in vorbildlicher Ausstattung.

FEATURES

Sehr gut

Der GeForce 256 ist technisch klar führend.

PERFORMANCE

Sehr gut

Zusammen mit der 3D Prophet DDR die Nummer 1.

HERSTELLER

Asus

TELEFONSERVICE

02102-95990

STÄRKEN

- ✓ Sehr gute Leistungen unter OpenGL
- ✓ Stark in 32 Bit Farbtiefe
- ✓ Durchdachte Zusatz-Software
- ✓ Problemlos übertakbar
- ✓ Vielfältige Videofunktionen

SCHWÄCHEN

- ✗ Hohe Investitionskosten
- ✗ Kaum optimierte Direct3D-Spiele
- ✗ Gamma-Bug bei OpenGL-Spielen

94%
WERTUNG

Trio mit vier Fäusten

Erfüllt die Kombination aus Coppermine-CPU, Intel820-Chipsatz und Rambus-Speicher wirklich Spielerträume?

FAKTEN

■ PRODUKT Intel Coppermine 800 ■ KATEGORIE Rechner-CPU ■ HERSTELLER Intel ■ PREIS ca. DM 2.000,- ■ TERM N Anfang Januar

AUF EINEN BLICK

- 33 MHz Front Side Bus
- UltraDMA/66
- AGP4X-Modus
- 16 GByte Speicherbandbreite
- 1 Armageddon m Sparstrumpf

Intel beginnt das neue Jahr mit einer radikalen Umgestaltung seiner gewohnten Rechner-Plattform. Nun sind der wichtigen Frage nachgegangen, welche Auswirkungen die Wunder-Komponenten für Spieler haben.

In PCG 1/2000 haben wir Sie über neue Entwicklungen bei der Rechnerinfrastruktur informiert. Nun sind endlich alle Komponenten für ein brandneues Intel-Coppermine-System bei uns eingetroffen, um damit Spieldurchläufe zu starten. Nur als kurze Erinnerung: Bisher waren die Infrastrukturanforderungen von Intel-Systemen überschaubar. Ob Sie nun einen Celeron oder einen Pentium III als Rechenzentrum verpflichtet hatten – um die CPU herum war in der Regel der gleiche Speicher (PC100 SDRAM) und der gleiche Hauptplatinen-Chipsatz (Intel BX) angeordnet. Diese Idylle wird jedoch durch die neue Plattform-Generation vom Chipgiganten zerstört. Herzstück eines solchen Systems ist der Coppermine (EB), der bei 600 MHz Taktfrequenz beginnt. Neukaufwillige müssen sich jedoch nicht nur mit einer neuen CPU anfreunden, sondern auch mit dem dazu passenden Intel-eigenen i820-Hauptplatinenchip und Rambus-Speicher

Komponentenkleber

Hier sehen Sie verschiedene CPU-Systeme und ihre technischen Besonderheiten. Der Preis-Leistungs-Vergleich dürfte Neukaufwillige interessieren.

CPU	CELERON 500	PENTIUM III 500	ATHLON 750	COPPERMINE 800 EB
L2-Cache	128 kByte voll	512 kByte halb	512 kByte halb	256 kByte voll
Bauform	Socket370	Slot 1	Slot A	Slot 1
Speicherart	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC800 RDRAM
Hauptplatinenchip	Intel BX	Intel BX	AMD 750	Intel820
Front Side Bus	66 MHz	100 MHz	200 MHz	133 MHz
AGP-Modus	AGP2X	AGP2X	AGP2X	AGP4X
DMA-Modus	UltraDMA/33	UltraDMA/33	UltraDMA/66	UltraDMA/66
Komplettpreis	DM 870,-	DM 1.200,-	DM 2.430,-	DM 4.000,-
Preis	100%	138%	280%	459%
Leistung	100%	124%	180%	196%

(RDRAM). Eine Ausnahme stellen die Coppermines mit der Endung „E“ dar (600E, 700E), die auch auf einem BX-Board mit Standardspeicher laufen.

Soweit die graue Theorie. Uns interessiert vor allem, ob sich die theoretischen Verbesserungen auch in der Spielpraxis zeigen. Zu diesem Zweck haben wir mehrere Referenzsysteme mit unterschiedlichen CPUs zusammengebaut. Bei megahertz-hungrigen Spielen wie *Ultima 9* oder *Drakan* erreicht ein Intel820-System mit Coppermine 800 dabei nur maximal 10 Prozent Leistungssteigerung zu unserem BX-Rechner. Spiele auf der Q3-Engine verbuchen dagegen bis zu 15 Prozent mehr Geschwindigkeit auf dem Intel820 durch die bessere Speicher-Architektur. Angesichts der hohen Investitionskosten für ein 820er-System sind das keine revolutionären Ergebnisse. Sehr gut hält sich unser schnellstes Athlonsystem mit 750 MHz, das nur bei Titeln mit

der Q3-Engine messbar den Kürzeren zieht. Den Wettbewerb um das Preis-Leistungs-Verhältnis gewinnen jedoch andere: Je nach Leistungsanspruch sind sowohl Celeron 500 als auch Athlon 550 momentan erste Wahl.

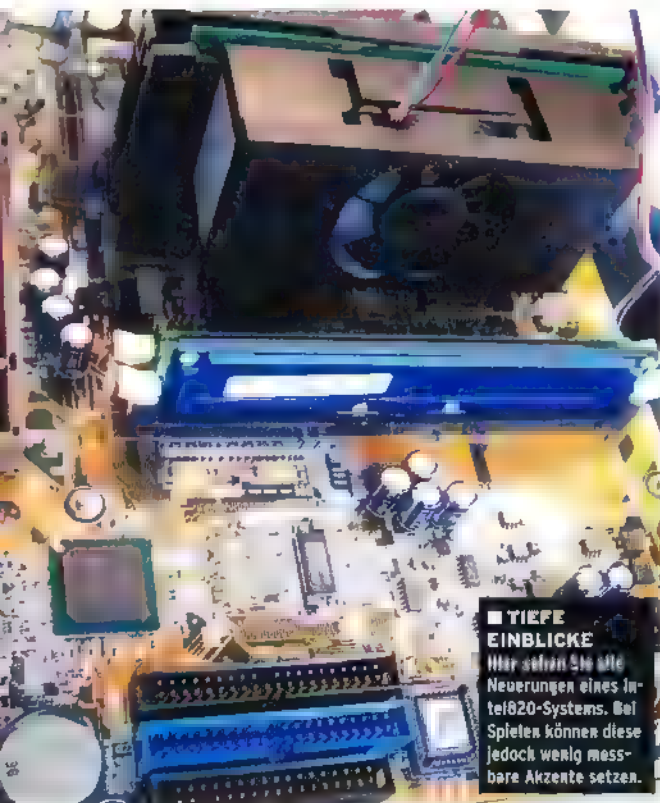
Thilo Bayer



Die theoretischen Technikvorteile bringen in der Spielpraxis weniger als erwartet.

Thilo Bayer

Die Intel820-Plattform ist le der noch nicht der erwartete Spieler-Segen. Die Liste mit neuen Eigenschaften ist zwar lang, in der Spielpraxis zeigen diese aber nur selten durchschlagende Wirkung. Nimmt man den hohen Systempreis dazu, sollten Investitionswillige Spieler vorerst den Ball flach halten.



TIEFE EINBLICKE
Hier sehen Sie alle Neuerungen eines Intel820-Systems. Bei Spielen können diese jedoch wenig messbare Akzente setzen.

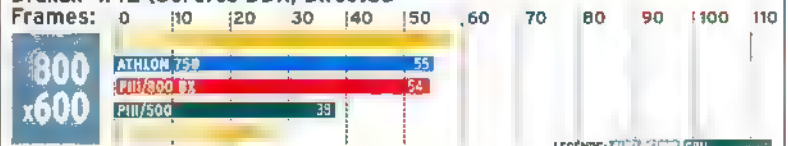
GPUs im Spieleinsatz

Vom Celeron 500 bis zum Coppermine 800 haben wir alle CPUs geprüft.

Quake-3-Engine 1.11 (GeForce DDR, OpenGL, High Quality)



Drakan 4.42 (GeForce DDR, Direct3D)



LEGENDE: CEL/500 CPU

Der Coppermine 800 ist real doppelt so schnell wie ein Celeron 500. Dafür muss der Hardcore-Spieler aber richtig viel Geld ausgeben.

Genauigkeitsfanatiker

Razer Boomslang 2000 Nie haben Sie so präzise gespielt

Die Präzision der Razermaus ist anbetungswürdig, das Design leider nicht.

Sie sind auf der Suche nach dem Heiligen Gral der Spielermäuse? Dann sollten Sie der Webseite von karna unbedingt einen Besuch abstatten und sich durch die Razer-Boomslang-Produktreihe klicken. Die Mauskarosserie bietet dabei mehrere Besonderheiten. Zum einen befinden sich Kugel und Schwerpunkt im hinteren Drittel. Dazu kommen drei kleine Auflagepunkte an der Unterseite, die ein reibungsfreies Gleiten ermöglichen. Das Tastenarsenal umfasst zwei riesige Knopfschaukeln (Button 1 + 2), ein geräuschfreudiges Drehrad (Button 3) sowie eine Daumentaste links und rechts (Button 4). Dank der symmetrischen Anordnung sind die Razermäuse gleichermaßen für Links- und Rechtshänder geeignet. Auch in der Anschluss-Abteilung ist Doppelglückseligkeit angesagt; die Nager nehmen über USB oder PS/2 (bis 200 Hz) Verbindung zum PC auf. Die Steuer-Software überzeugt durch ihr poppiges Design und sinnvolle Einstelloptionen. So kann man die Sen-

sitivität sogar während des Spiels justieren. Im Praxisinsatz mit der Boomslang 2000 fällt zuerst die extreme Genauigkeit der Positionsabfrage auf. Immerhin kennt der Sensor 2000 (!) unterschiedliche Zustände auf einer Linie von einem Inch (2,54 cm), während Standardmäuse bei 400 dpi verharren. Zusammen mit den genialen Auflagepunkten lässt sich damit vortrefflich präzise spielen. Weniger schön ist der horrende Preis von 100 Dollar für die Boomslang 2000 beziehungsweise 70 Dollar für die 1000er-Variante. Da die Edelmäuse nur als Direktimport aus den USA zu beziehen sind, kommen noch ca. 50 Dollar Versandgebühr hinzu. Die Mausform ist darüber hinaus bestimmt nicht jedermanns Sache, außerdem sind die beiden riesigen Mausbuttons extrem auslöseempfindlich. Nur wer über das passende Sparschwein und die Eingewöhnungsdisziplin verfügt, sollte bei der Razer Boomslang zugreifen. (tba)



■ TECHNOMAU
Gebündeltes Licht ist die Grundlage für die Genauigkeit der Razermause. Die patentierte Technik wird auch in Zukunft für Furore sorgen.

■ HERSTELLER karna	■ PRE \$ DM 200,-
■ WEBSEITE www.razerzone.com	
■ TEL. Nicht vorhanden	
■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Gut

81%
WERTUNG

Multitasking-Monster

Saitek P750 Saitek bringt ein Gamepad für alle (Spiel-)Fälle auf den Steuermarkt



■ ALLESKÖNNER
Mit dem P750-Pad sind Sie für alle spielerischen Einsätze gewappnet.

Saitek, der Spezialist für multifunktionale Eingabegeräte, schlägt wieder zu. Das brandneue P750-Pad geht für 70 Mark über die Ladentheke und bietet dem Käufer dafür mannigfaltige Schmankerl. So kennt das P750 gleich zwei Betriebsmodi. Im Analogbetrieb darf sich der geübte Fingerjongleur gleichzeitig am analogen Ministick, dem Gasrädchen und dem digitalen Schalter für die Rundumsicht vergreifen. Der

klassische Digitalmodus ist dagegen für Sport- und Prügelspiele gedacht und setzt den Analog-Joystick außer Gefecht. Sehr schön gelöst sind der Doppelanschluss (USB oder Gameport), die feststellbaren Achsen des Ministicks und die brandneue Programmier-Software. Letztere klinkt sich einfach in den Windows-Explorer ein und erlaubt umfangreiche Einstellungen, die in einer 3D-Ansicht des Controllers einfach mitverfolgt werden können. Höchste Welken verhindern kleinere Problemchen wie der kurze Weg des Gasrädchens, der schwache Widerstand des Joysticks und das nicht sehr einfühlsame Daumenpad. Auf Basis der gleichen Karosserie bringt Saitek übrigens schon bald ein Pad mit Bewegungssensor auf den Markt. (tba)

■ HERSTELLER Saitek	■ PRE \$ DM 70,-
■ WEBSEITE www.saitek.de	
■ TEL. 04287-125133	
■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Sehr gut
■ PERFORMANCE	Gut
WERTUNG	80%

Handlich

MaxFire Force Wackelpad

Man nehme ein Fledermaus-Design, spendiere ihm zehn Tasten, einen Rüttelmotor mit Netzteil, ein Daumenpad, einen analogen Mini-Joystick und ein Lenkrädchen. Heraus kommt das MaxFire Force, das zwar kein Force Feedback kann, dafür aber auf Knopfdruck rüttelt. Ein echtes Steuergeschenk. (tba)



■ GEFÜHLVOLL
Mit dem neuen Geniuspad spielt es sich einfach gut.

■ HERSTELLER Genius/KYE	■ PREIS DM 70,-
■ WEBSEITE www.kye.de	
■ TEL. 02173-974321	
■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut
WERTUNG	77%

WAS IST ...?

- **FSB**
Front Side Bus, die Verbindung von der CPU zum Hauptplatinen-Chipsatz
- **CACHE**
Sehr schneller kleiner Zwischenspeicher am Prozessor
- **FULLRATE**
Anzahl der Pixel, die eine Grafikkarte pro Sekunde zeichnen kann
- **OVERCLOCKING**
Das Übertakten von PC-Komponenten
- **SPEICHERTAKT**
Taktfrequenz, mit der der Speicher an die Hauptplatine angebunden ist

Overclocking, wie die Kunst der Übertaktung auch heißt, ist ein Handel. Man tauscht einen Teil der Lebenserwartung von Schaltkreisen gegen erhöhte Spiele-Leistung ein. Sind Sie bereit dafür?

Durch schnellere Geschwindigkeit des Chips und die dadurch erhöhte Temperatur erodieren die Leiterbahnen und Transistoren schneller. Statt statistischer fünf Jahre lebt ein PC-Leistungsträger eben nur noch drei, ist aber 20 Prozent schneller und wird dann hoffentlich pensioniert, noch bevor er seinen treuen Geist aufgibt.

Wer solch eine Rechnung mit seinem Gewissen vereinbaren kann, erliegt schnell der Preis-Leistungs-Faszination übertakteter Systeme. 50 bis 100 MHz mehr Geschwindigkeit aus einer CPU im Leistungs-Mittelfeld ersparen leicht einen Preisaufschlag von 50 Prozent und mehr, der sich dann gut in bessere Komponenten investieren lässt. Dabei sollte man aber nicht mit den Erwartungen über Bord gehen. Jeder Chip ist ein Einzelstück, das neben der geprüften Spezifikation durch den Hersteller eine ganz individuelle Toleranz für Übertaktbarkeit mitbringt. Das kann ein sehr minimaler Schritt sein oder

auch ein Takt jenseits der maximalen offiziell verkauften Linie – letztlich eine Lotterie.

Bevor man jedoch jetzt nach dem Schraubenzieher angelt, sollte man sich noch einmal klar machen, was man eigentlich erreichen möchte. Viele Spiele wie zum Beispiel *Drakan*, *Unreal Tournament* oder *Expendable* sind durch die CPU-Leistung limitiert. Hier bringt es etwas, den CPU-Takt, die Cache-Geschwindigkeit und den Speichertakt anzuheben. Andere Spiele wie *Forsaken* oder Titel mit der Q3-Engine leiden eher unter einer zu langsamen Grafikkarte, mangels Füllrate. Hier ist es oft

Wer hätte nicht selbst gerne eine Highend-CPU, ohne die Kohle dafür abzudrücken? Woher aber nehmen, wenn nicht stehlen? Wir zeigen Ihnen, wie man bei langsameren Rechnern die entsprechenden Reserven mobilisiert

■ **ABHEBEN**
Lassen Sie den Rechner-Einheitsbrei weit hinter sich und gönnen Sie Ihrer Spielkiste eine Extraportion Leistung.

Mit
Voll dampf
voraus!



KETTENREAKTION Wenn Sie Ihre CPU über den FSB übertakten, sind davon auch Grafik- und Soundkarte, Festplatte und RAM betroffen.

schlauer, einfach einen neuen 3D-Beschleuniger zu kaufen, als eine altersschwache Karte zu übertakten. Die Generationsschritte sind bei Grafikkarten noch so groß, dass eine Takterhöhung allein sie nicht langfristig ausgleichen kann. Wer allerdings nur ein paar Frames mehr locken machen will, kann an der Ge-

Warum Overclocking?

Für alle Zweifler und Schraubenzieher Hasser beantworten wir die wichtigsten Fragen zum Thema Overclocking

Warum soll ich übertakten?

Weil in vielen Rechnern Leistungsreserven stecken, die mit wenig Aufwand freigelegt werden können

Warum verkauft mir der Händler einen Athlon 500, wenn er auch mit 650 MHz arbeitet?

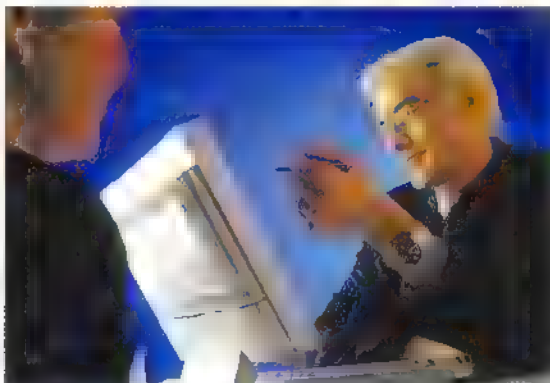
Nicht jeder Athlon 500 arbeitet stabil mit 650 MHz. Es kommt aber oft vor, dass CPUs vom Hersteller künstlich heruntergetaktet werden, um die Nachfrage nach langsameren CPUs zu befriedigen. Der Händler hat damit nichts zu tun.

Gibt es eine Erfolgsgarantie fürs Overclocking?

Auf keinen Fall. Jede CPU ist ein Einzelstück, generalisierte Übertaktungsaussagen sind mit höchster Vorsicht zu genießen. Denn jeder Chip ist ein Unikat. Man kann jedoch beispielsweise festhalten, dass sich aktuelle K6-2/K6-II CPUs schlecht übertakten lassen, die neuen Athlons dagegen sehr gut.

Welches Werkzeug brauche ich?

Für kleinere Übertaktungsmaßnahmen genügt meist die entsprechende Software. Wer mehr Leistung will, muss in zusätzliche Lüfter und Kühlmittel investieren.



TYPBERATUNG Sie sollten kein Overclocking betreiben, wenn Sie schon beim Anblick eines Schraubenziehers ohnmächtig werden.

Overclocking-Warnung!

Overclocking ist nichts für furchtsame Seelen. Nur wenn Sie alle Fragen mit Ja beantworten, sollten Sie an eine Übertaktung Ihrer PC-Komponenten denken.



AUFGEPASST!

Overclocker kommen nicht ganz ohne Risiko an zusätzliche Spielgeschwindigkeit.

Sind Sie sich bewusst, dass Sie uns nicht für das Abbrauchen einer Komponente haftbar machen können?

Sie wissen, dass übertaktete Komponenten schneller altern als diejenigen, die innerhalb der Hersteller-Spezifikationen laufen?

Sie können damit leben, dass vorzeitig aus gefallene Teile meist nicht durch eine Garantie abgedeckt sind?

Sie sind sich im Klaren, dass unsere Empfehlungen ausschließlich auf eigene Gefahr hin ausprobiert werden sollten?

Wenn Sie jetzt noch nicht schreien und davon gehen, seien Sie unser Gast. Wir wünschen Ihnen viel Extra-Leistung!

schwindigkeit von 3D-Chip und Grafikkarte durchaus noch etwas drehen.

Wenn man sich denn durchgerungen hat, Overclocking zu betreiben, sollte man sich der Gefahr der Instabilität stellen. Jedes übertaktete System hat einen „sweet spot“, an dem es noch immer so stabil ist wie eines, das nach Spezifikation läuft. Diesem Punkt möglichst nahe zu kommen, ist eine sportliche Herausforderung, die Geduld erfordert. Wer zu gierig wird und ihn leichtfertig überschreitet, kann mit Datenverlust teuer bezahlen. Deshalb ist Overclocking auch nie ein Spiel für kritische Systeme oder Leute, die eine Datensicherung (Backup) scheuen! Wichtigstes Werkzeug neben einem Grundverständnis für die Systemabhängigkeiten im PC ist daher Software für Stabilitätstests, die auf unserer CD bereit liegt. Das dritte wichtige Instrument des Übertakters ist Kühlung. Übertaktete Rechner produzieren mehr Wärme als normal, deshalb muss die Belüftung verbessert werden, um einen guten Wärmeaustausch zu erreichen. Das fängt beim Kühler auf dem Chip an. Er muss einen guten Wärmeschluss mit der Chipoberfläche haben (Wärmeleitpaste), um die Hitze aus dem Chip abzuziehen. Der nächste Schritt in der Kühlkette ist dann eine ordentliche Kapazität (Masse und Material) für die Wärmeaufnahme im Kühlkörper. Von hier müssen ein gut dimensionierter Lüfter und eine große Kühler-Oberfläche für die Abgabe an die Gehäuseluft sorgen. Der Kreislauf endet dann bei einer guten Gehäusebeatmung, zum Beispiel durch Zusatzlüfter, um die warme Brähe wieder aus der Kiste zu bekommen und kühle Frischluft hineinzubekommen. In diesem Zusammen-

hang sollte man sich darauf einrichten, dass ein im Winter solide übertaktetes System im Sommer eventuell nicht mehr stabil läuft. Als Tribut an die höhere Umgebungstemperatur muss man etwas von der Zusatzleistung zeitweilig wieder aufgeben.

Die wichtigste Größe für Übertakter ist dabei der sogenannte Front Side Bus, die Geschwindigkeit der Verbindung zwischen dem Hauptplatinen-Chipsatz und dem Prozessor. Er ist der zentrale Takt des Systems, von dem sich fast alle anderen Taktschwindigkeiten durch Teilung und Multiplikation ableiten. Wenn nur eine der beeinflussten Komponenten die Übertaktung nicht mitmacht, dann herrscht Instabilität bis hin zum Datenverlust, Absturz oder Startversagen. Es ist deshalb wichtig, hochwertige Komponenten in übertakteten Systemen zu verwenden und die Stabilität gründlich zu testen.

Wer jetzt bereit ist, sich dem Übertakten seines Systems zu stellen, den laden wir ein, sich die nächsten Seiten sorgfältig vorzunehmen. Viel Spaß am kostengünstigen Leistungszuwachs!

Armin Lenz

Reaktionen

Eine FSB-Erhöhung von 66 auf 83 MHz und ihre Auswirkungen.

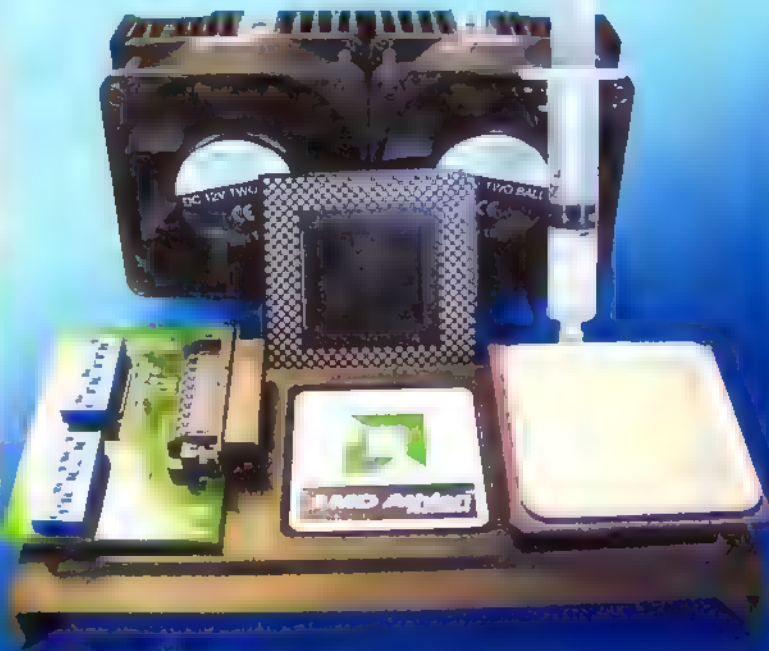
Kettenreaktions-Beispiele:

FSB	66 MHz	83 MHz
CPU-Takt	366 MHz	456 MHz
AGP-Takt	66 MHz	83 MHz
PCI-Takt	33 MHz	41,5 MHz
Festplattenleistung	33 MB/s	41,5 MB/s
Notwendiger Speicher	PC66	PC100

WAS IST ...?

- **AGP**
Schneller Slot für die Grafikkarte
- **DCYPHER CSC**
Software für maximale Belastung von Prozessoren
- **Disk-Übertragung**
von Daten in den Speicher ohne die CPU
- **FSB**
Front Side Bus verbindet CPU und Hauptplatinen-Chipsatz

■ **HARTE WARE**
Angetreten zur Übertaktung sind die üblichen Verdächtigen für Leistungszuwachs.



Durchs wilde Taktistan

Die Würfel für eine zünftige Übertaktung sind gefallen, nun geht es ans Eingemachte. Halten Sie Ihren Schraubenzieher bereit und lassen Sie uns auf Expedition ins Chipreich gehen.

Der erste Schritt zur erfolgreichen Leistungssteigerung ist die Identifizierung der Komponenten, denen solche Aufmerksamkeit überhaupt zukommen soll. Wir werden uns hier auf Intels Celeron, Pentium II/III, AMDs K6-Familie und den Athlon konzentrieren. Das Utility WCPUID auf der Heft-CD leistet hier schnelle Hilfe und informiert Sie auch sofort über wichtige Werte wie Multiplikator, Front Side Bus und resultierenden

Taktgefühl

Das Einmaleins des CPU-Taktes. So wird Ihre CPU zum Laufen gebracht

Die Taktfrequenz aller CPUs errechnet sich aus einer ganz einfachen Formel: $\text{CPU-Takt} = \text{Front Side Bus} \times \text{CPU Multiplikator}$. Wenn Sie also einen Celeron 400 kaufen, dann entsteht diese Frequenz aus einem 66 MHz FSB und dem Multiplikator „6“. Da Celeron, PIII und PIII einen festen Multiplikator haben, können Sie hier nur am FSB drehen.

CPU-Takt Unter AGP Info finden Sie einen Hinweis auf Ihren Hauptplatinen-Chipsatz.

Diese Werte sind unsere Verfügungsmasse für die Übertaktung des Prozessors und eventuell des Hauptplatinen-Chipsatzes. Im nächsten Schritt sollten Sie sich über die angeschlossenen Komponenten einen Überblick im Gerätemanager der Systemsteuerung verschaffen. Echte AGP-Grafikkarten können etwas widerborstig werden, wenn man ihren Steckplatz übertaktet. Schreiben Sie sich die festgestellten Punkte für eine mögliche spätere Fehlerdiagnose auf. Prüfen Sie auch die Einstellungen der Festplatte und des CD-/DVD-ROM-Laufwerks. Falls diese Einheiten auf DMA stehen, kann das im übertaketen Zustand ebenfalls zu Problemen führen. Hier muss man gegebenenfalls abwägen, ob die zusätzliche Prozessorlast durch Abschalten von DMA die Übertaktung rechtfertigt oder ob man es sein lässt. Unter Systemkom-

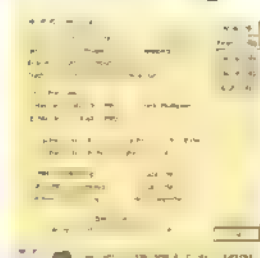
AUF DER CD-ROM!

WCPUID, CSC und Mobo Monitor sind wichtige Werkzeuge

Werkzeugwahl: Was brauche ich fürs Übertakten?

Schritt für Schritt das wichtige Overclocking-Rüstzeug erklärt. Die folgenden Werkzeuge sollten Sie zur Hand haben, wenn Sie sich nach Taktistan begeben und Ihrem Rechner zusätzliche Megahertz entlocken wollen

1. Identifizierung



Der erste wichtige Schritt: Analysieren Sie mit WCPUID Ihre Rechner CPU und den Hauptplatinen-Chipsatz.

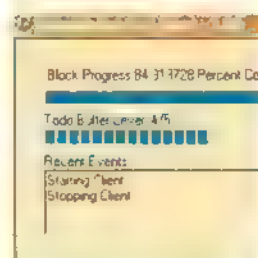
2. Überwachung

Motherboard Monitor 4.08

SS°C	Volt	
	Core 0 Volt	2,03
	Core 1 Volt	1,48
	+3,3 Volt	3,25
	+5 Volt	5,00
	-5 Volt	-5,14
	+12 Volt	11,98
	-12 Volt	-12,18
	Load / RPM	

Aktivieren Sie unbedingt die Temperaturüberwachung. 35-65°C sollte der Bereich der CPU Temperatur sein.

3. Stabilität



Installieren Sie den CSC-Stabilitätstest, damit er nach jedem Taktschritt als Rechner-TUV zur Verfügung steht.

4. Dokumentation



Halten Sie auf jeden Fall das Handbuch ihrer Hauptplatine bereit, falls Sie Einstellungs-Jumper setzen müssen.

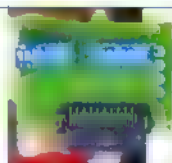
5. Schraubware



Kreuzschlitz-Schraubenzieher und eventuell Wärmepaste sind für Komplementsätze im Gehäuse notwendig.

Wichtige Übertakter-Utensilien

Der ambitionierte Overclocker investiert auch gerne etwas Geld in Spezialhardware zur Leistungssteigerung. Die GFDs sind aber leider nicht ganz preiswert.



PRODUKT	HERSTELLER	MODELL	PREIS	WWW	KONTAKT
Goldfinger Device	Ninja Micro, UK	FreeSpeed	40 Pfund	www.ninjamicro.co.uk	-
Goldfinger Device	CPU Overclockers UK	Max mizer	40 Pfund	www.cpu-overclockers.co.uk	-
Kühler PIII/Athlon	Frozen Silicon	VOS32	DM 85,-	www.frozen-silicon.de	-
Wärmeleitpaste	Frozen Silicon	1 ml in Spritze	DM 4,90	www.frozen-silicon.de	-
CPU-Kühler	EKL	Verschiedene	-	www ekl-gmbh.de	07561-72893
Gehäuse Lüfter	EKL	Verschiedene	-	www ekl-gmbh.de	07561-72893
Kühler Sockel 370	TennMax	MEGA7	\$ 22,50	www.tennmax.com	-

ponenten schließlich wird noch einmal der Motherboard-Chipsatz erwähnt.

An dieser Stelle ist der Zeitpunkt gekommen, ein Backup der wichtigen Daten auf dem Rechner anzufertigen. Wenn Sie diesen Schritt überspringen wollen – es sind ja Ihre Daten –, so tun Sie das natürlich auf eigene Gefahr. Sobald Sie gerüstet sind, können wir uns mit den einzelnen Prozessortypen befassen und sie schließlich der eigentlichen Übertaktung unterwerfen.

Noch ein allgemeines Wort zum Thema Stabilitätstest. In der Regel sind zwei Stunden des Dcypher-CSC-Tests eine sichere Bestätigung für CPU-Stabilität und Sie können weitere Stufen versuchen, bis der Rechner instabil wird. Prüfen Sie noch einmal die letzte stabile Einstellung auf Herz und Nieren und – falls erfolgreich – genießen Sie den Leistungszuwachs.

Die verbreitetste Prozessorfamilie ist die um den P6-CPU-Kern von Intel: Celeron, Pentium II und Pentium III. Sie sind naturgemäß deshalb auch die wahrscheinlichsten Kandidaten für Overclocking. Haben Sie einen dieser Chips bei sich identifiziert, so haben wir zunächst einmal schlechte Nachrichten für Sie. Intel hat bei diesen CPUs den Multiplikator für den Prozessortakt fest eingestellt. Das bedeutet: Wenn Sie diese Chips übertakten möchten, dann nur durch Veränderung des Front Side Bus. Er geht nämlich als zweiter Faktor in den CPU-Takt ein. Durch diese Manipulation übertakten Sie aber auf alle Fälle auch den Chipsatz auf der Hauptplatine.

WAS IST ...?

■ INTERNER L2-CACHE

Extra schneller Zwischenspeicher direkt auf dem CPU-Chip

■ EXTERNER L2-CACHE

Schneller Zwischenspeicher außerhalb des CPU-Chips auf dem CPU-Modul oder der Hauptplatine

■ GFD

Goldfinger Device: kleine Platine zur Übertaktung von Athlon CPUs

„Overclocking ist ein gut kalkulierbares Risiko, um einem Computer fast kostenlos ein Leistungsextra abzurufen.“

ne, den Speicher und die restlichen Eingeweide des Rechners.

Viele Hauptplatinen unterstützen nur sehr grobe FSB-Einstellungen (meist 66, 75, 83, 100 und 103 MHz) und sehr selten manuelle Spannungseinstellungen für die CPU. Dies ist jedoch noch kein Grund zur Verzweiflung. Ein Software-Tool auf der Heft-CD namens SoftFSB kann hier feinere Abstufungen ermöglichen. Beim Celeron ist der Front Side Bus zunächst auf 66 MHz eingestellt. Durch eine Erhöhung profitiert er recht ordentlich, nicht nur vom erhöhten Prozessortakt, sondern insbesondere auch

von dem L2-Cache, der direkt auf dem Chip sitzt und mit voller CPU-Geschwindigkeit läuft. Der Pentium II/III läuft vom 350-MHz-Modell an mit 100 MHz Front Side Bus und hat externen L2-Cache, der mit halber Prozessorgeschwindigkeit läuft. Die besten Chancen für eine präzise Übertaktung bieten Modelle mit niedrigen Multiplikatoren. Hier lassen sich feinere Takt-Schritte realisieren. Zusätzlich sind sie häufig leichter übertaktbar, wenn sie später gefertigt wurden, da sich die Chip-Ausbeute im Laufe der Produktionszeit verbessert. Eigentlich schnellere CPUs werden dann oft am „unteren Ende“ verkauft, wo die stärkste Nachfrage besteht.

Die Vorgehensweise für P6-Kern-CPU ist recht simpel. Setzen Sie schlicht die Einstellung des Front Side Bus am ausgeschalteten Rechner (!) eine Stufe nach oben und booten Sie. Führt der Rechner korrekt hoch, dann ist es Zeit für den Stabilitätstest. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie

AUF DER CD-ROM!

SoftFSB beglückt störrische Hauptplatinen mit mehr Takt

Schnelle Taktlinks

Für Overclocker gibt es einige sehr informative Seiten im WWW, die tieferes Hintergrundwissen vermitteln.

CPU-Overclocking

- www.overclockers.com
- www.hardocp.com

Kühlung

- www.heatsink.gu.de.com
- www.cool-your-hardware.de

Tools

- www.hoda.com
- www.t2.net/ace/mbmonitor

Stabilität

- www.dcypher.net
- www.madonion.com



■ ÜBERGRÖSSE
Nur extra große Kühler ermöglichen lange Lebensdauer und Maximalleistungen.



■ GOLDFINGER
Die kleine Spezialplatine
reißt links überbrückt die
Grundeinstellungen auf,
dem schnelleren Athlon.

Die Athlons sind insgesamt sehr übertaktungsfreundlich, hat man erst einmal diese Hürde gemeistert. Das ist anhand der Konzeption, den Kern mit höchsten Taktraten fahren zu können, auch nicht verwunderlich. Das Limit liegt in den externen Cache-Bausteinen; sie sind je nach Modell mit 50 oder 40 Prozent des CPU-Taktes angebunden. Je langsamer der Cache-Takt, desto höher kann man den Kern treiben. Insbesondere am unteren MHz-Ende sollten die Athlons sehr gut zu übertakten sein. Das Gleiche gilt für die Modelle jenseits von 650 MHz, die schon auf dem neuen 0,18-µm-Prozess gefertigt werden. Der Athlon wird sich vermutlich als die beste Übertakter-CPU des Jahres erweisen. Unser heißblütiger 0,25-µm-Labor-Athlon 650 lief mit normaler Spannung bei 700 MHz und mit erhöhter Spannung bei 750 MHz stabil. Ein neuer 0,18-µm-Athlon 750 läuft problemlos seit Tagen mit 850 MHz.

Wenn man einmal von extremsten Formen der Übertaktung absieht, wie zum Beispiel bei den gasgeköhlten

WAS IST ...?

■ FERTIGUNGS-PROZESS

Angabe zur Feinheit der Oberflächenstrukturen auf Mikroprozessoren

■ K6-FAMILIE

AMD-K6- K6-2- und K6-II Prozessoren

den maximalen stabilen Takt ermittelt haben.

Der K6-Kern von AMD ist eher ungeeignet für heftige Übertaktung, da er keine hohen Taktfrequenzen mag. Gleichzeitig ist es aber leichter, ihn zu manipulieren, da sowohl Multiplikator als auch Front Side Bus verändert werden können. Anstatt die CPU real zu übertakten, bringt es häufig einen größeren Leistungsschub, wenn man mit niedrigerem Multiplikator, aber höherem FSB nur den Speicher und externen Cache beschleunigt. Das gilt besonders für den K6 und K6-2, die immer sehr hungrig nach Datenfluss sind.

Der Athlon von AMD stellt heftigere Ansprüche an die Hartnäckigkeit der Overclocker. Außer dem ASUS K7M bietet noch keine Hauptplatine mehr als die 100 MHz Grundeinstellung für den Haupttakt. Die Multiplikatoren sind zudem auf der CPU-Platine fest verdrahtet. Entfernt man je doch mit sanfter Gewalt von vier Metallstiften gehaltene Plastikabdeckung der CPU-Kassette, dann zeigt sich ein Steckanschluss, der so genannte „Goldfinger“. Einige Spezialanbieter haben jetzt zum Preis von ca. 120 Mark so genannte GFDs (Goldfinger Devices) auf dem Markt. Steckt

man sie auf die Verbindung, dann lassen sich sowohl Multiplikator als auch Spannung problemlos wählen und die voreingestellten Standardwerte werden damit außer Kraft setzen.

Post mortem

Der Rechner meldet sich nicht mehr, was kann ich tun? Um solchen Notrufen vorzubeugen, ein paar Ratschläge aus dem Erste-Hilfe-Kasten des Labors.

Wenn man sich beim Übertakten zu weit aus dem Fenster gelehrt hat, dann kann es sein, dass unangenehme Nebenwirkungen auftreten. Man sollte daher immer vorsichtig zu Werke gehen und sich langsam vortasten und die Stabilität testen. Lange bevor wirklich ernste Fehler auftreten, wird ein Stabilitätstest bereits versagen!

Typische Symptome zu hohen Takts sind:

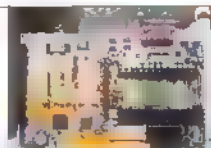
- Das Auftreten von Festplattenfehlern
- Die Meldung von Fehlern in der Registrierungsdatei
- Spontane Abstürze
- Bootversagen bei Windows
- Totale Stillstände beim Einschalten

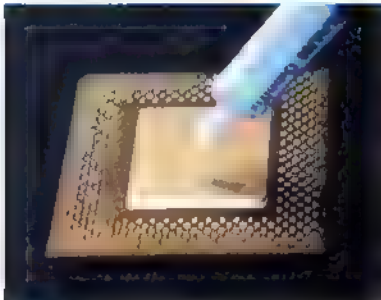
Den ersten beiden Problemen beugt man durch ein Backup vor. Das Bootversagen ist nicht kritisch, mit weniger Gas geht es wieder. Ist allerdings Totensonntag im Rechner, dann muss man gelegentlich das CMOS löschen und mit konservativem Takt wieder anfahren. Sollte Ihre Hauptplatine keinen CMOS-Reset-Jumper haben, dann trennen Sie den Rechner vom Netz und entfernen Sie die Batterien von der Hauptplatine. Schließen Sie die Batteriekontakte für einen Moment mit der Spitze des Schraubenziehers kurz und setzen Sie die Batterien dann wieder ein. Der Rechner sollte jetzt wieder laufen, aber alle BIOS-Einstellungen sind gelöscht und müssen neu eingegeben werden.

Die besten Hauptplatinen für Taktfreaks

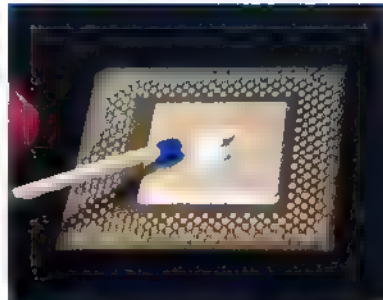
Hier haben wir Motherboards aufgelistet, die den besonderen Wünschen von Übertaktern Rechnung tragen. Wichtig dabei sind viele kleine Taktschritte, Spannungskontrolle und bessere Kondensatoren für mehr Stabilität.

MOTHERBOARD	HERSTELLER	PLATTFORM	FSB-EINSTELLUNGEN	PREIS	BESONDERHEITEN	KONTAKT
BE6 2.0	ABIT	Pentium II/III Slot 1	66-200 MHz im BIOS	ca. DM 300,-	Spannungskontrolle, JDMA/66	www.abit.nl
6BA +IV	Soyo	Pentium II/III Slot 1	66-155 MHz im BIOS	ca. DM 300,-	Spannungskontrolle, JDMA/66	www.soyo.nl
BP6	ABIT	Celeron Socket 370	66-133 MHz im BIOS	ca. DM 300,-	Spannungskontrolle, JDMA/66, Dual-Celeron-Betrieb	www.abit.nl
BM6	ABIT	Celeron Socket 370	66-120 MHz im BIOS	ca. DM 220,-	Spannungskontrolle	www.abit.nl
K7M	ASUS	Athlon Slot A	200-220 MHz	ca. DM 350,-	Einziges Slot A-Board mit FSB-Einstellung	www.asus.com.de

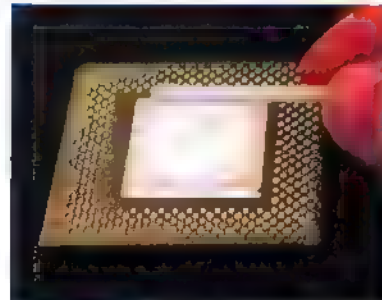




GREASE Unebenheiten müssen ausgemerzt werden, um die Wärme abfließen zu lassen.



HATSCHI Nicht attraktiv, aber nützlich ist die Wärmeleitpaste. Warm verteilt sie sich gut.



BESCHICHTET „Gerade genug, um Luftspalten zu vermeiden“, ist hier die Maxime.

WAS IST ...?

■ SLOTKARTE

Kleine Steckkarte zur Verwendung von Socket-370 CPUs in Slot-Hauptplatinen

■ SOFT FSB

Programm zur direkten Programmierung des Taktgenerators auf dem Motherboard

Kryotech-Athlons, dann bleibt auch dem normalen Overclocker noch Raum für Verbesserungen seines Meisterwerks. Insbesondere bei der Kühlung lässt sich durch kleine Investitionen noch einmal die Zuverlässigkeit oder Endleistung verbessern.

Zunächst einmal sollte man immer darauf achten, dass der kritische Wärmeschluss zwischen CPU (und eventuell externen Cache-Bausteinen auf der Slotkarte) und dem Kühlkörper besteht. Die oft verwendeten Graphit- oder Klebeflächen auf

Zweitausrüster-Kühlern sind nicht optimal. Es ist besser, sie sauber abzukratzen und durch eine dünne Schicht guter Wärmeleitpaste zu ersetzen. Etwa zwei Stecknadelköpfe an Pastenvolumen sind sicher genug und sollten gleichmäßig mit einem Streichholz über die Oberfläche des Chips verteilt werden. Zu viel Paste beginnt unter Wärmeinfluss zu fließen und verursacht eine ziemliche Sauerei im Rechner (siehe oben).

Eine Erhöhung der Versorgungsspannung für die CPU, wenn von der

Hauptplatine unterstützt, kann bei einer wackeligen Übertaktung das System wieder völlig stabil machen. Die Faustregel besagt aber, dass maximal 15 Prozent mehr Spannung angelegt werden sollten, als die CPU normalerweise braucht. Darüber besteht Lebensgefahr für den Chip! Beachten Sie, dass die Chip-Temperatur durch eine Spannungserhöhung noch einmal kräftig ansteigt.

Um den Kettenreaktionen der Takte im System den Stachel zu nehmen, empfiehlt sich bei entsprechend gut ausgestatteten Motherboards die Verwendung alternativer Teilerstellungen für AGP und PCI-Bus. Lieber die Busse etwas unterhalb der Spezifikation betreiben und höhere CPU-Takte erreichen, als ein instabiles System zu haben!

Für Motherboards, die keine BIOS-Einstellungen für den Front Side Bus erlauben, gibt es mit SoftFSB Abhilfe. Er programmiert direkt den Taktgeber-Chip auf der Platine. Fummelig ist jedoch die Identifikation des verwendeten Chips durch Absuchen der Hauptplatine. Den letzten Punkt, den nicht nur Übertakter im Auge behalten müssen, ist Staub. Er sammelt sich im Netzteil, in Kühlkörpern und auf der Rückseite von Steckkarten. Staub ist ein sehr guter Wärmeisolator und kann schnell den Hitzetod bringen. Blasen Sie Ihre kritischen Komponenten deshalb alle zwei bis drei Monate mit Druckluft aus der Dose frei!

Armin Lenz

„Übertakten ist nicht nur etwas für Freaks. Jeder kann mit etwas Abenteuerlust mehr Spaß an seinem Rechner haben.“

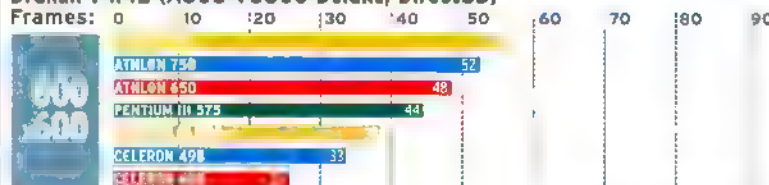
Vorher-Nachher-Vergleich

Vom Celeron bis zum Athlon lässt sich fast alles mit Erfolg stabil übertakten.

Q3-Engine v1.11 (ASUS V6800 Deluxe, OpenGL, Demo1)



Drakan v4.42 (ASUS V6800 Deluxe, Direct3D)

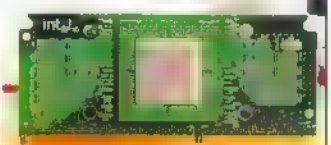


LEGENDE: AUFLÖSUNG CPU

Am oberen Ende ist der Leistungszuwachs zwar eher bescheiden, aber die Freude über die reale Geldersparnis lässt den Schmerz für den Kauf des GFD schnell vergessen.

Die besten CPUs für Overclocker

Hier finden Sie eine Auswahl an verbreiteten bzw. günstigen Prozessoren, die sich zum Übertakten eignen. Der größte Preisvorteil findet sich am oberen Ende, der bedeutendste Leistungszuwachs bei den Celerons



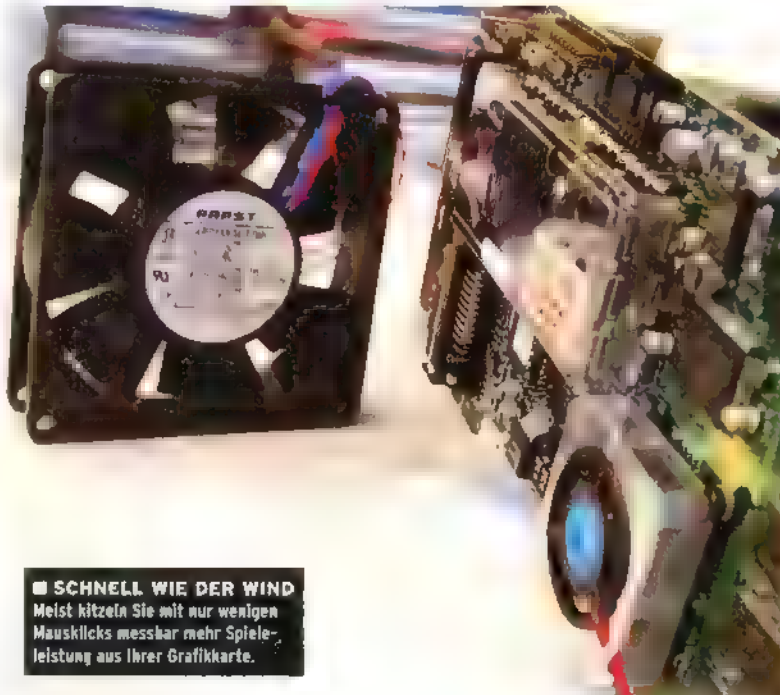
CPU	HERSTELLER	MÖGLICHE ÜBERTAKTUNG	PREIS	ÜBERTAKTUNGS-ERSPARNIS	BESONDERHEITEN	WWW
Celeron 300A	Intel	450 MHz	Verhandlungssache	DM 200,-	Nur noch gebraucht erhältlich	www.intel.com
Celeron 400	Intel	500 MHz	DM 140,-	DM 170,-	-	www.intel.com
K6-2 350	AMD	380 MHz	Verhandlungssache	DM 20,-	Nur noch gebraucht erhältlich	www.amd.com
K6-III 400	AMD	450 MHz	DM 180,-	DM 130,-	Braucht 2.5 Volt	www.amd.com
Pentium II 350	Intel	450 MHz	Verhandlungssache	DM 200,-	Nur noch gebraucht erhältlich	www.intel.com
Pentium III 500	Intel	575 MHz	DM 550,-	DM 250,-	-	www.intel.com
Athlon 500	AMD	650 MHz	DM 450,-	DM 600,-	Goldfinger-Device nötig	www.amd.com
Pentium II 600E	Intel	720 MHz	DM 1.100,-	DM 700,-	-	www.intel.com
Athlon 750	AMD	850 MHz	DM 1.800,-	Noch nicht am Markt	Goldfinger-Device nötig	www.amd.com

Im Windkanal getestet

Sie wollen bei effektlastigen Spielen pfeilschnell durch die Levels rauschen? Dann viel Spaß beim Karten-Overclocking.

WAS IST ...?

- **AGP**
Schnelle Datenübertragung zwischen Grafikkarte und Hauptplatine
- **FPS**
Frames per second oder Bilder pro Sekunde, wichtigstes Geschwindigkeitsmaß bei 3D-Spielen
- **POWERSTRIP**
Das Tuning-Programm für Grafikkarten schlechthin
- **VSYNC**
Bildweise Abstimmung zwischen Grafikkarte und Monitor wird für optimale Geschwindigkeit deaktiviert



■ **SCHELL WIE DER WIND**
Meist kitzeln Sie mit nur wenigen Mausklicks messbar mehr Spielleistung aus Ihrer Grafikkarte.

Nicht nur Rechner-CPUs sind beliebte Opfer von Übertaktern. Auch die Chips von Grafikkarten werden oftmals über die Herstellerspezifikationen hinaus befeuert. Wenn Sie dabei mit System vorgehen, sind Ihnen zusätzliche MHz sicher.

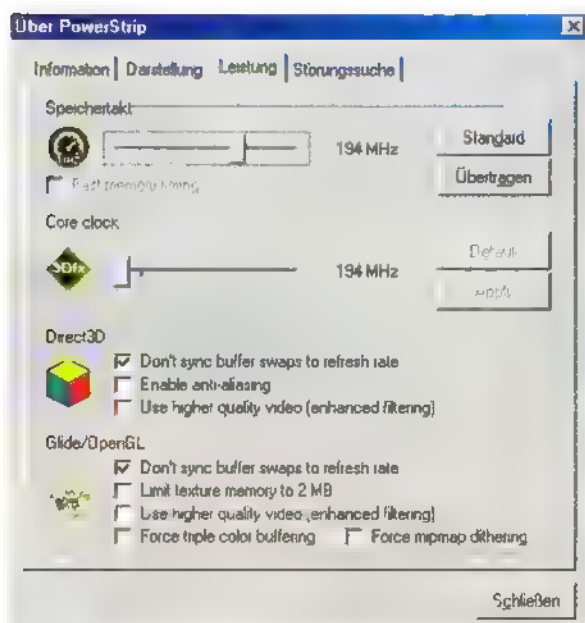
Sie haben Ihre CPU erfolgreich übertaktet und trotzdem befinden Sie sich bei Ihrem 3D-Beschleunigten Lieblingsspiel immer noch nicht im

Bilderrausch? Dann könnte die Grafikkarte ihre Leiterbahnen im Spiel haben. Entweder gehört Ihr heißgeliebter Titel zu der Sorte Spiel, das aufgrund aufwendiger Optik generell eher nach Grafikleistung als nach CPU-Power giert. Oder Sie versuchen das Spiel in einer 3D-Auflösung zu zocken, die Ihren 3D-Beschleuniger überfordert. In beiden Fällen sollten Sie sich mit dem Gedanken anfreunden, aus Ihrer Grafikkarte mit etwas gutem Zureden (sprich Tuning) mehr Leistung herauszupressen.

Bevor Sie an das Übertakten Ihres 3D-Beschleunigers denken, sollten Sie drei Punkte vorab prüfen. Punkt 1: Haben Sie den aktuellsten Treiber für

Ihre Grafikkarte installiert? Den erhalten Sie entweder beim Karten- oder beim Chipsatzhersteller. Punkt 2: Sofern Sie ein Sockel-7- oder Athlonsystem besitzen, haben Sie dann den aktuellsten AGP-Treiber für Ihren Motherboard-Chipsatz installiert? Den besorgen Sie sich im ersten Fall direkt beim Chipsatzproduzenten (www.ali.com.tw; www.via.com.tw) und im zweiten Fall bei AMD (www.amd.com/support/software.html). Punkt 3: Haben Sie schon die Grafikkartebremsen namens „vertikale Synchronisation“ (VSync) deaktiviert? Sie sorgt dafür, dass eine Grafikkarte erst dann wieder ein neues Bild in den Speicher schreiben kann, wenn der Monitor ein Signal für die komplette Darstellung des alten Bildes sendet. Damit ist die Leistungsfähigkeit eines 3D-Beschleunigers direkt an die Bildwiederholfrequenz des Monitors gebunden. Mit PowerStrip von der Heft-CD können Sie bei fast allen marktüblichen Karten den VSync ausschalten, wenn Ihr Grafikkarten-Produzent einen solchen Schalter nicht schon im Rahmen seiner Einstellungs-Software mitliefert.

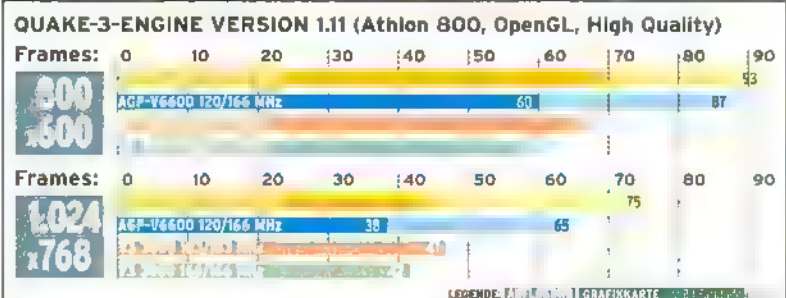
Eine letzte Warnung. Es ist nie auszuschließen, dass eine zu starke Übertaktung die Karte dauerhaft schädigt. Sie können uns dafür jedoch nicht haftbar machen, außerdem verlieren Sie wahrscheinlich Ihre Herstellergarantie. Sie nehmen das Risiko in Kauf? Dann weiter im Text. Zuerst prüfen Sie, welchen Grafikchip Sie besitzen und ob dieser Chip passiv (Kühlrippe) oder aktiv (Lüfter) gekühlt wird. Rechenknecchte mit Kühlrippen stehen Übertaktungsversuchen deutlich reservierter gegenüber als aktiv belüftete. Sie können zwar



TIEFERGELEGT Wenn Sie Ihre Grafikkarte zu mehr Leistung anspornen wollen, ist PowerStrip das richtige Programm dafür.

Vorher-Nachher-Vergleich

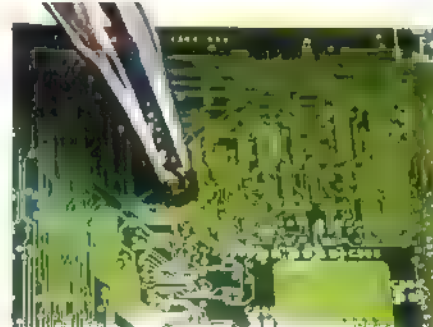
Loht sich das Karten-Übertakten bei effektlastigen Spielen?



Spiele mit der Q3 Engine verlangen dem 3D-Beschleuniger alles ab. Hier lohnt sich das Tunen der Grafikkarte, da jedes zusätzliche MHz in höhere Frameraten umgesetzt wird.

Auf Kühler-Montage mit der Voodoo3

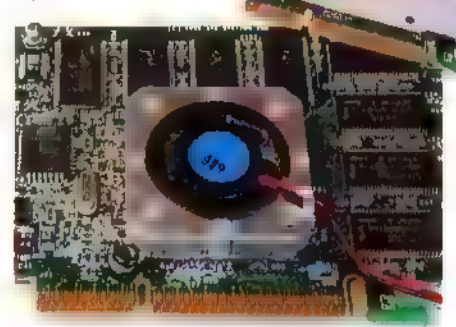
TennMax bietet spezielle Lüfter für die V3-Platinenserie von 3dfx an. Sie müssen dabei nur den alten Passivkühlkörper abbauen und anschließend den Lüfter in den Platinaussparungen festklemmen.



Auf der Platinen Rückseite ist der Lüfter mit zwei Klemmen befestigt. Mit einer geeigneten Zange müssen diese zusammengedrückt und dann durch die Aussparung befördert werden.



Der Passivkühler ist mit dem V3-Chip durch ein wärmeleitendes Klebeband verbunden. Durch wiederholtes, vorsichtiges (!) Drehen lässt er sich aber doch relativ schnell ablösen.



Am besten entfernen Sie die wärmeleitende Schicht vom Lüfter und platzieren einen Tropfen Wärmeleitpaste auf den Chip. Den Lüfter aufgedrückt - schon geht es ans Übertakten.

auch aus einer passiv gekühlten Platine mit Chips der Marke G400, Savage4, TNT2 oder Rage128 noch einige MHz rausquetschen, stabil lassen sich diese Karten aber nur mit einem Lüfter übertakten. Sie haben dabei zwei Übertaktungsoptionen im Visier: den Grafikchip an sich und den dazu gehörigen Speicher. Bei Karten mit Voodoo2, Voodoo3 und Rage128 arbeiten Chip und Speicher immer synchron, weisen also die gleiche Taktfrequenz auf. Bei den meisten Beschleunigern ist aber glücklicherweise Asynchronität angesagt, so dass Sie getrennt an Chiptakt und Speicheransteuerung drehen können.

Mit welchem Programm Sie den 3D-Beschleuniger übertakten sollen? Am einfachsten ist es, der Grafikkarten-Hersteller liefert ein entsprechendes Utility mit. So hat Asus eine separate Overclocking-Software auf der Treiber-CD, Creative erlaubt immerhin standardmäßig Speichertuning. In den meisten Fällen hilft je-

Jeder 3D-Beschleuniger reagiert anders auf Overclocking – selbst zwei augenscheinlich identische.

doch wieder PowerStrip, das zu fast allen Chipsätzen und Karten kompatibel ist. In die „Leistungs“-Abteilung gelangen Sie entweder über einen Rechtsklick auf den Info-Button der Symbolleiste oder über die „erweiterten Optionen“. Bei allen Übertakungsversuchen gilt: schrittweise vorgehen. Nur lebensmüde Overclocker ziehen den MHz-Regler ganz nach rechts. Lieber erst einmal nur den Speicher etwas hochziehen, dann den 3DMark 2000 starten und die Karte auf Stabilität hin überprüfen. So tastet man sich langsam an die optimale Geschwindigkeit heran, bei der die Grafikkarte noch ohne zusätzliche Kühlmaßnahmen sicher läuft. Wer mehr will, muss bei passiv gekühlten Platinen einen Lüfter anbringen; hier genügt oftmals ein alter Pentiumkühler, der mit Draht oder Kabelbinder angebracht wird. Einen guten Übertaktungsruf haben sich in unserem Testlabor Beschleuniger auf Basis des Riva TNT, TNT2, GeForce 256

(DDR) und Voodoo3 verdient.

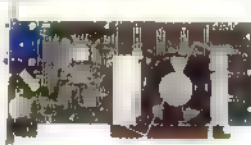
Leider reagiert jeder 3D-Beschleuniger anders auf Overclocking; das gilt selbst bei zwei augenscheinlich identischen Karten. Die Gründe dafür sind vielfältig. Schwankungen bei der Produktion, unterschiedliche Speicherqualitäten und vor allem das Motherboard sind als Verantwortliche auszumachen. Wenn die Hauptplatine nicht genug Spannung für die AGP-Datenverbindung liefert, laufen manche Grafikkarten schon bei der Standardtaktung unzuverlässig. So mancher Voodoo3-Besitzer kann davon ein Liedchen singen. Doch gerade bei diesem Sonderfall gibt es Abhilfe. Die Firma TennMax (www.tennmax.com) hat eine Lüfterreihe namens „Stealth“ für alle Voodoo3-Platinen im Angebot. Mit deren Hilfe laufen V3-Platinen nicht nur auf Problem-Motherboards stabil, sondern lassen sich auch gut übertakten.

Zum Abschluss noch einige Tipps für die Übertaktungspraxis. Neben der richtigen Kühlung des Grafikchips ist auch der Abtransport der Wärme wichtig. Ein Gehäuselüfter und ein freier PCI-Slot neben der Grafikkarte wirken da Wunder. Wenn Sie Ihren Beschleuniger zu hoch getaktet haben und der Rechner beim Neustart hängen bleibt, hilft der abgesicherte Modus. Dazu müssen Sie beim Hochfahren des Rechners die F8-Taste und „im abgesicherten Modus starten“ auswählen. Nun können Sie die Karte gefahrlos wieder heruntertakten.

Thilo Bayer

Overclocking-Favoriten

Hier finden Sie unsere Hitliste mit übertaktungsfreundlichen Grafikkarten. Dass Sie unser MHz-Ergebnis erreichen, ist jedoch nicht garantiert.



GRAFIKKARTE	HERSTELLER	CHIPSATZ	CHIP/SPEICHERTAKT	PCG-ERGEBNIS	SOFTWARE	MAßNAHMEN
3D Prophet	Guillemot	GeForce 256	120/166 MHz	130/190 MHz	PowerStrip	Keine
3D Prophet DDR DVI	Guillemot	GeForce 256	133/300 MHz	140/335 MHz	PowerStrip	Keine
AGP-V3800 Ultra Deluxe	Asus	TNT2 Ultra	150/183 MHz	175/193 MHz	PowerStrip	Keine
AGP-V6800 TYR	Asus	GeForce 256	120/166 MHz	140/195 MHz	PowerStrip	Keine
AGP-V6800 Deluxe	Asus	GeForce 256	120/300 MHz	140/340 MHz	PowerStrip	Keine
Annihilator Pro	Creative	GeForce 256	120/300 MHz	135/335 MHz	PowerStrip	Keine
3DB TNT2 Ultra	Creative	TNT2 Ultra	150/183 MHz	170/190 MHz	PowerStrip	Keine
Erazor X	Elsa	GeForce 256	120/166 MHz	140/195 MHz	Elsa Software	Keine
Erazor X ²	Elsa	GeForce 256	120/300 MHz	140/335 MHz	PowerStrip	Keine
V3 2000 AGP	3dfx	Voodoo3	143/143 MHz	170/170 MHz	PowerStrip	Lüfter anbringen
V3 3000 AGP	3dfx	Voodoo3	166/166 MHz	183/183 MHz	PowerStrip	Lüfter anbringen
V3 3500 TV	3dfx	Voodoo3	183/183 MHz	200/200 MHz	PowerStrip	Lüfter anbringen
Viper V770 Ultra	Diamond	TNT2 Ultra	150/183 MHz	175/193 MHz	Diamond-Software	Keine

AUF DER CD-ROM!
PowerStrip ist das wichtigste Grafik-Tuning-Programm.

WAS IST ...?

- **Dualboot**
Per Bootmanager hat man bei Rechnerstart die Wahl zwischen zwei Betriebssystemen
- **SMT**
Symmetric Multiprocessing mehrere gleichzeitig arbeitende CPUs arbeiten im System
- **OpenGL**
Vom Betriebssystem unabhängige 3D-Schnittstelle
- **Windows 2000**
Nachfolger von Windows NT 4.0
- **Engine**
Hauptbestandteil eines 3D-Spiels, der alle Geometrie-Berechnungen und 3D-Moderne kontrolliert

Doppelte Beben-Kraft

Kann ein Dual-Celeron bei Spielen mit der Quake 3 Engine einen 1.000 MHz Athlon schlagen?

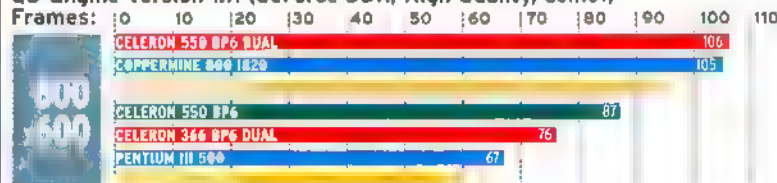
In unserer Januarausgabe haben wir mit einem Kommentar über ein Dual-Celeron-System eine Lawne von Leserzuschriften ausgelöst. Viele Kaufwillige fragen sich, ob sie besser ein Computersystem mit einer starken Einzel-CPU (Athlon oder Pentium III) oder gleich ein Mainboard der Marke ABit BP6 oder QDI TwinMagic mit zwei sehr preisgünstigen Sockel-370-Celerons anschaffen sollen.

Dazu eine Warnung: Zwei Prozessoren werden vom Betriebssystem her derzeit nur von Windows NT, Windows 2000 (offizieller Erscheinungstermin: 24.2.2000) und Linux unterstützt. Für Windows 9x bringen mehrere Prozessoren gar nichts. Sie haben natürlich die Möglichkeit, Ihren Rechner als Dualboot-System einzurichten. Unter Win9x berechnet dann nur ein Celeron die Polygone Ihres 3D-Spiels, während unter NT/2000 zwei CPUs ans Werk gehen. Bevor Sie nun in Jubelstürme ausbrechen: Im Spielesektor profitieren nur von der Quake 3-Engine angetriebene Spiele direkt von der Kraft der zwei Hertzen (auch SMP genannt). Die Datenflut zweier CPUs verlangt darüber hinaus nach einer sehr schnellen Grafikkarte, wie beispielsweise einer GeForce 256 – so haben wir mit einer Asus AGP-V6800 DDR gemessen. Wer dage-

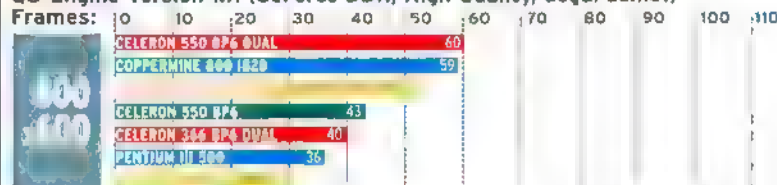
Spielegeschwindigkeit SMP

Benchmarks zeigen, wer der Quake-3-Engine das meiste Leben einhaucht.

Q3-Engine Version 1.11 (GeForce DDR, High Quality, demo1)



Q3-Engine Version 1.11 (GeForce DDR, High Quality, ucgui demo1)



LEGENDE: FPS (Hz)

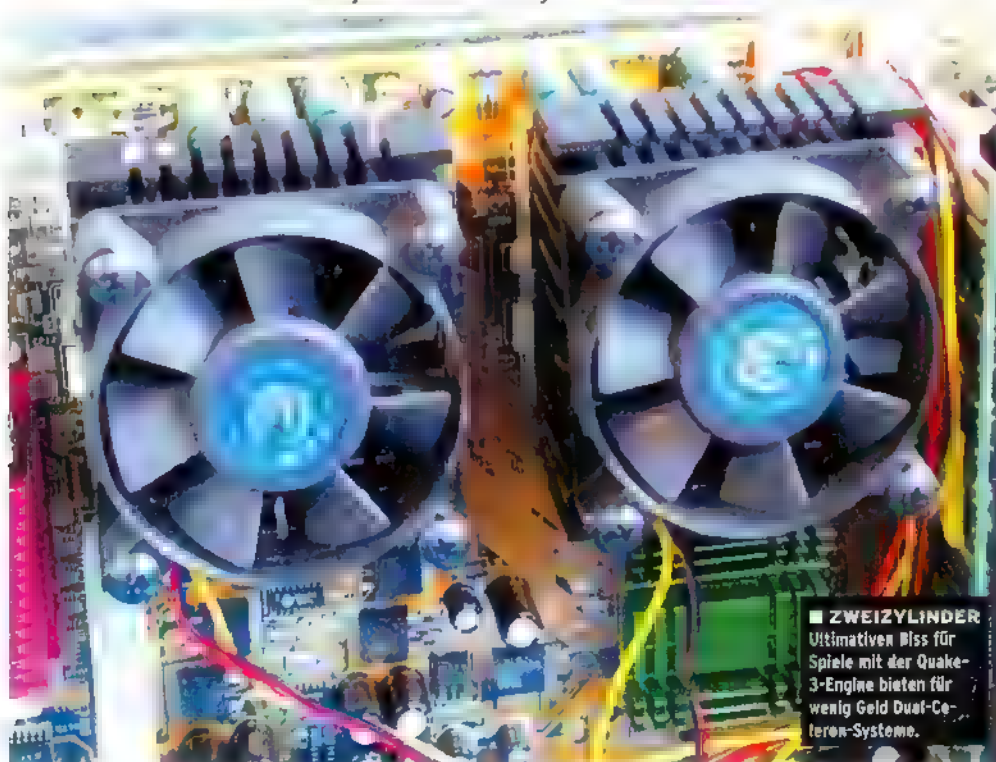
Bei 800x600 Bildpunkten in 16 Bit zeigen die Plattformen die Leistungsreserven. Das BP6-System lief dabei unter Windows NT 4.0 (SP6), die anderen Rechner unter Windows 98 SE. Die UCUI Demo zeigt minutenlange heftige Mehrspieler-Aktivität.

gen nach einem dedizierten Server für LAN-Partys sucht, der kann bei einem Multiprozessorrechner nicht viel falsch machen. Viele Server für Multiplayer-Spiele laufen problemlos unter NT oder Linux, da sie ganz ohne Grafikausgabe auskommen. Es macht dann auch wenig Probleme, mehrere Spieleserver gleichzeitig mit sehr guter Leistung auf dem Rechner laufen zu lassen. Man be-

nötigt überdies weder Sound- noch 3D-Karte, wenn man nicht auch darauf spielen will. Abseits von LAN-Partys eignet sich der Dual-Celeron optimal für die Teilnahme an Distributed Computing Projekten, bei denen die Kapazitäten vieler PC-Anwender für das Ausknobeln anspruchsvollster Rechenaufgaben gebündelt werden. Als Beispiel seien etwa SETI@Home oder DcYpher.Net Gamma Flux genannt.

Bei unseren Benchmarks möge man beachten, dass unter NT vom Betriebssystem her automatisch immer beide CPUs genutzt werden, selbst wenn die Spiele-Engine so eingestellt ist, dass es nur eine der CPUs verwendet. Dadurch wird die Leistung im SMP-System unter NT immer einige Prozentpunkte über der eines reinen Einzel-CPU-Systems liegen.

Armin Lenz



■ **ZWEIZYLINDER**
Ultimativen Biss für Spiele mit der Quake-3-Engine bieten für wenig Geld Dual-Celeron-Systeme.

Preis-Check

So viel kostet Sie ein neuer Dual-Celeron-466-Rechner ohne NT 4.0

Celeron 466	2 x 200 Mark
ABit BP6 Board	300 Mark
128 MB SDRAM	330 Mark
GeForce DDR	600 Mark
Andere Teile	ca. 700 Mark
Summe	ca. 2.400 Mark

Cover-CD-Anleitungen

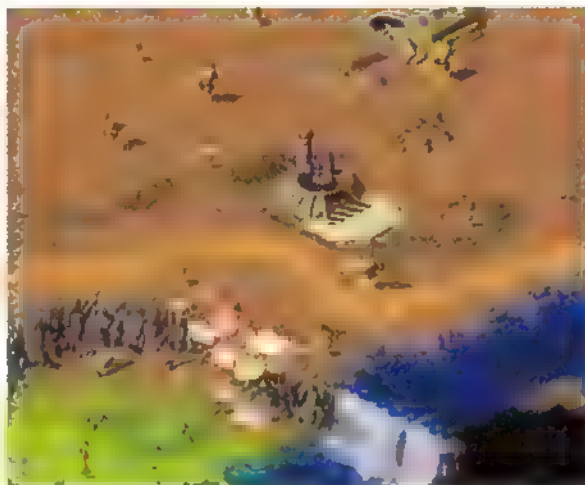
Unsere CD ROM hat eine neue Flash Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

C&C 3: Tiberian Sun

Angekündigt war *Command & Conquer 3* als Revolution des Genres. Doch trotz der fehlenden Innovationen hat es Westwood geschafft eines der besten Spiele abzuliefern, das wir im vergangenen Jahr testen durften. Unsere Demo-Version dürfte selbst für jene interessant sein, die sich das Spiel bereits gekauft haben, denn sie bietet zwei komplett neue, bisher unveröffentlichte Missionen!

Steuerung:

Command & Conquer 3: Tiberian Sun wird komplett mit der Maus gesteuert. Wenn Sie die Tutorial-Mission durchspielen, erhalten Sie einen guten Überblick über die Steuerung und Bedienung des Spiels, so dass Sie mit der anschließenden Mission diesbezüglich keinerlei Probleme mehr haben dürften.



BEDACHTER AUFBAU Ein bedächtiger Beginn jeder Mission entscheidet bereits über den Erfolg oder Misserfolg der gesamten Partie.



■ Benötigt: P 233, 32 MB RAM
■ Empfohlen: P II 300, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Direct 3D, Glide optional

Dark Project 2: The Metal Age (CD 1)

Eidos Interactive setzt den Überraschungshit aus dem Jahr 1999 fort. Mit neuen Missionen und einigen Zusatzfähigkeiten können Sie mit Garrett erneut auf Schleichtour gehen.

Seit rund einem Jahr wird der zweite Teil des vielfach ausgezeichneten Action-Adventures sehnsüchtig erwartet. Diesmal muss Meisterdetektiv Garrett eine Verschwörung aufklären, in die sogar die Obrigkeit der Stadt verwickelt ist. Bei dieser Gelegenheit stößt er auf alte Bekannte wie die Mitglieder der wehrhaften Sekte der Hammeriten. Erneut ist außer

ste Vorsicht oberstes Gebot. Um bei seinen teils nicht ganz koscheren Aktivitäten nicht entdeckt zu werden, muss sich Garrett durch finstere Schatten schleichen und sein inzwischen stattliches Inventar sinnvoll einsetzen. Die bewährte Grafikengine wurde in leicht überarbeiteter Form beibehalten, so dass geübten Meisterdetektiven viele Schauplätze bekannt vor-

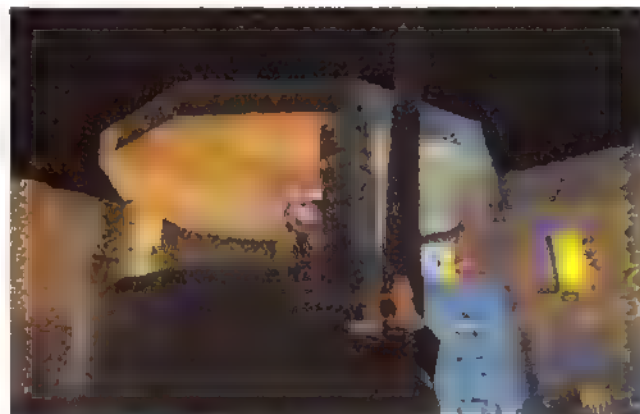
kommen werden. In der Demoversion starten Sie nach einer hübschen Einleitung über den Dächern der Stadt und müssen erst einmal unbemerkt ins Hauptquartier der Mechanisten gelangen, wobei die Entwickler sich auch diesmal wieder für die Sichtperspektive entschieden haben.

Steuerung:

Die Steuerung ist beliebig frei konfigurierbar.

Taste	Aktion
	Vorwärts
	Gehen
	Rückwärts
	Seitenschritt links
	Seitenschritt rechts
	Kampf
	Benutzen

■ Benötigt: P 233, 32 MB RAM
■ Empfohlen: P II/300, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Direct 3D, Glide



INS VISIER GENOMMEN Diese Wache stellt kein größeres Problem dar.

NASCAR Racing 3

Da in *NASCAR Racing 3* die Pick-ups der Vorgängerversion *Edition 1999* gestrichen wurden und die Fahrphysik wieder auf den alten Stand gebracht wurde, unterscheidet sich das Spiel kaum von *NASCAR Racing 2*. Die Grafikengine blieb seit zwei Jahren unverändert, ebenso die KI. An verunfallten Fahrzeugen wagen sich die computergesteuerten Gegner nicht vorbei und warten brav, bis das Wrack nach einer voreingestellten Zeit verschwindet. Wer viel Zeit investiert, findet mit *NASCAR Racing 3* dennoch ein fesselndes Rennspiel: Das Fahren ist weitaus anspruchsvoller, als es zunächst den Anschein hat.



BOXENGASSE Auch auf den amerikanischen Rundkursen entscheidet das richtige Timing.

Steuerung:

Taste	Aktion
	Links
	Rechts
	Beschleunigen
	Bremsen
	Hochschalten
	Herunterschalten
	Rückwärtsgang



■ Benötigt: P 166, 32 MB RAM
■ Empfohlen: P II 300, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: keine

Tread Marks

Wer schon immer einmal mit einem Panzer über Stock und Stein rasen, die Landschaft verwüsten und andere Fahrzeuge aus dem Weg räumen wollte, kann seine Fantasien jetzt in *Tread Marks* ausleben. In unserer spielbaren Demo steuern Sie eines von drei verfügbaren Modellen über drei Karten, sammeln Boni, Waffen

und Munition auf und liefern sich Duellen mit den anderen Panzern. Verfügen Sie über ausreichend Waffenkraft, lassen sich sogar dauerhafte Veränderungen im Terrain herstellen – ballern Sie also im Weg stehende Berge und Hügel einfach weg!

Steuerung:

Taste	Aktion
W	vorwärts, beschleunigen
S	rückwärts, bremsen
A	links
D	rechts
Space	feuern
L	Geschütz nach links
R	Geschütz nach rechts
Esc	Menüs



■ Benötigt: P 200, 32 MB RAM, Win95
 ■ Empfohlen: P 2/300, 64 MB RAM
 ■ 3D-Unterstützung: Direct 3D

Team Alligator

Der Nachfolger zu *Team Apache* steht zum exklusiven Probeflug bei uns bereit. Eigentlich sollte der russische Kampfhubschrauber Kamov KA-52 Alligator nie in Serienproduktion gehen. Grund genug für die Programmierer von SIMIS, sich das waffenstrotzende Ungetüm zur Brust zu nehmen, um allen virtuellen Helikopterpiloten die Chance auf einen actionlastigen Ausritt zu geben. Dank der neuen Grafikengine Deadalus kommen Sie in den Genuss einer sehr detaillierten Landschaftsdarstellung und können Gebäude und Fahrzeuge auch im schnellen Überflug als solche erkennen. Nehmen Sie Platz im zweiseitigen Cockpit des Kampfhubschraubers und



TEAMVERWALTUNG Bei Team Alligator kämpfen Sie nicht alleine. Zusammen mit Ihren Kameraden ziehen Sie in neue Gefechte.

Star Trek: The Hidden Evil (CD 2)

Ein Action-Adventure, das nicht nur Trekkis begeistern wird. Activision liefert dem Star-Trek-Fan und dem Adventurefreak eine packende Geschichte mit einer gekonnten grafischen Umsetzung

In dem von Activision verteilten Spiel zum Kinofilm *Star Trek: Insurrection* schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Fähnrichs Sovok, der eine intergalaktische Verschwörung aufdecken muss. Ihre Hauptaufgaben in diesem Action-Adventure bestehen darin, Rätsel zu lösen, mit Personen zu sprechen und kleinere Kämpfe zu bestehen, die genauso einsteigerfreundlich sind wie die Rätsel. Die englischsprachige Demoversion beinhaltet einen der insgesamt zehn Levels des Spiels und wirft den Spieler gleich mitten ins Geschehen.

Taste	Aktion
W	Vorwärts gehen
S	Rückwärts gehen
D	Seitenschritt rechts
A	Seitenschritt links
R	nach rechts drehen
Q	nach links drehen

Taste	Aktion
Enter	Aktion
Tab	Inventar

■ Benötigt: P 200, 32 MB RAM
 ■ Empfohlen: P 266, 64 MB RAM
 ■ 3D-Unterstützung: Direct 3D, Glide



AUF DER BRÜCKE Die Gefechte führen Sie von Ihrem Platz auf der Brücke.

Steuerung:

Die Steuerung ist nicht konfigurierbar und etwas gewöhnungsbedürftig. Gehen Sie also vor Spielbeginn in das Optionsmenü und sehen Sie sich die gesamte Tastaturbelegung an.

versuchen Sie Ihr Glück mit dem neuartigen Dual-Rotorblatt-Antrieb.



■ Benötigt: P 200, 32 MB RAM
 ■ Empfohlen: P 11/300, 64 MB RAM
 ■ 3D-Unterstützung: Direct 3D

Imperium Galactica 2

Ehemals ödes Strategiespiel, ersetzt durch einen schillernden Nachfolger. *Imperium Galactica 2* ist ein im Weltraum angesiedeltes Echtzeitstrategiespiel – komplett in 3D. In dem unglaublichen Grafikspektakel streiten drei Rassen um die Vorherrschaft in diversen Sonnensystemen, ähnlich wie in *Starcraft*. Neben den Auseinandersetzungen



KOLONIEN Nutzen Sie fremde Planeten zur Besiedelung und Rohstoffausbeutung.

im Luftraum gehören Panzerduelle und das Errichten bollwerkartiger Siedlungen am Boden zum Tagesgeschäft. Jede Einheit darf einzeln mit Waffen und Sonderzubehör ausgestattet werden – sofern Sie über ausreichend Ressourcen verfügen. Drei Einsätze sind in der Demo voll spielbar!



■ Benötigt: P 200, 32 MB RAM, Win95
 ■ Empfohlen: P 11/233, 64 MB RAM
 ■ 3D-Unterstützung: Direct 3D

The longest Journey

Sie trauern den alten Adventurezeiten hinterher? Hier kommt das

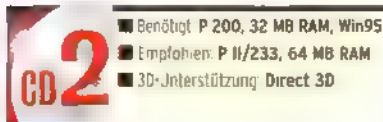


REISELUST Auf Ihrer Erkundung bekommen Sie so einige interessante Orte zu sehen.

passende Antidepressivum. Von Huxleys Roman „Schöne neue Welt“ inspiriert, entführt Sie das Adventure auf eine Reise zwischen Traum und Realität. April, die Heldin des Spiels, wird von „Mister President“-Frontfrau T. gesprochen, den Soundtrack lieferten „Depeche Mode“. Darüber hinaus glänzt der Titel von Egmont Interactive mit liebevoll von Hand gezeichneten Kulissen. Spielbar ist in diesem Fall ein längerer Kapitelausschnitt aus der zweiten Hälfte der Handlung

Steuerung:

Gesteuert wird allein über die Maus. Ein Rechtsklick zaubert das Inventar hervor, Linksklicks führen Gegenstände ihrem Verwendungszweck zu.



■ Benötigt: P 200, 32 MB RAM, Win95
■ Empfohlen: P II/233, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Direct 3D

Septerra Core



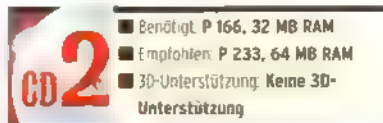
GESPRACHSRUNDE Rollenspieltypisch gestalten sich die Unterhaltungen mit Kameraden.

Septerra Core ist ein actionlastiger Rollenspielmix im Stil von *Final Fantasy VII* und *Fallout*. Der Schauplatz des Spiels ist ziemlich ungewöhnlich: Septerra Cores Welt besteht nämlich aus sieben Schalen so-

wie einem sehr energiereichen Kern, der – sofern man den Sagen Glauben schenken darf – eine ungeheure Kraft birgt. Sie schlüpfen dabei in die Rolle der Kriegerin Maya und müssen versuchen, den zahlreichen Geheimnissen dieser Welt auf die Spur zu kommen.

Steuerung:

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.



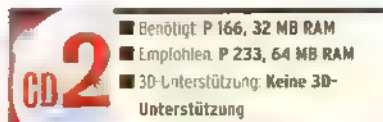
■ Benötigt: P 166, 32 MB RAM
■ Empfohlen: P 233, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Keine 3D-Unterstützung

Age of Wonders

Exklusiv für PC Games hat Triumph eine deutsche Demoversion gebastelt. Der überraschende Erfolg von *Heroes of Might and Magic* blieb manch ähnlichem Programm versagt – oftmals fehlte einfach nur das gewisse „Etwas“. Mit *Age of Wonders* steht der nächste Rollenspiel-Kandidat in den Startlöchern. Allerdings scheint dieser Titel genau das gewisse „Etwas“ zu haben. Bereits in der Alpha-Version erntete der Titel im Kollegenkreis anerkennendes Nicken. In unserer deutschen Demoversion können Sie nun das komplette Tutorial, ein Original-Szenario mit Mehrspielermodus aus der Vollversion und ein Extra-Szenario spielen.

Steuerung:

Mit Hilfe des ausführlichen Tutorials werden Sie an die Geheimnisse der Steuerung herangeführt.

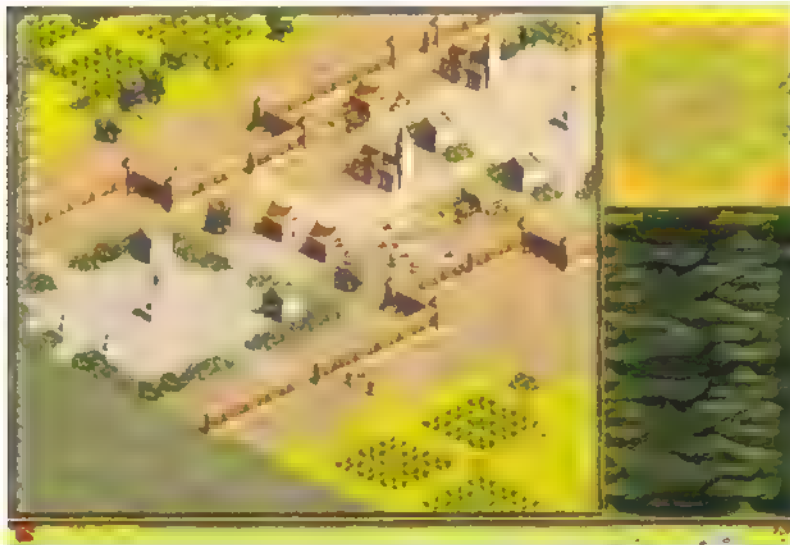


■ Benötigt: P 166, 32 MB RAM
■ Empfohlen: P 233, 64 MB RAM
■ 3D-Unterstützung: Keine 3D-Unterstützung

Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeit gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Catan - Die erste Insel	v1.029
Age of Empires	v1.0c
Anno 1602 - NINA	v1.3
Apache Havoc	v1.0d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Bring 2!	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3: Tiberian Sun	v1.17
Civilization Call to Power	v1.2
Civilization II Go'd	v1.3
Codename Eagle	v1.12
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	v1.3
Darkstone	v1.0.3
Die Siedler 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	v1.4
Falcon 4	v1.081
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Half-Life	v1.01.3
Half-Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick Wins	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.11
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.04
Kings Quest 8	v1.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.02
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
MLA	v1.0c
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.0.5
Rally Championship	v5.27
Requiem	v1.1
Revenant	v1.11
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meier's Alien Crossfire	v2.0
Sid Meier's Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.11
Star Trek: Birth of the Federation	v1.02
Star Wars: Episode I - Die dunkle Bedrohung	v1.1
Star Wars: Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft	v1.07
Starcraft: Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
StarSiege: Tribes	v1.9
TA: Kingdoms	v2.0
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	v1.07
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	v4.05b
Vermeer	v1.57
Warhammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
X - Beyond the Frontier	v1.09
X - Wing Alliance	v2.02



GEBAUDEREINIGUNG Ein überlegter Ausbau der Siedlungen sorgt für Schutz vor Feinden.

Tipps & Tricks



Sie haben Tomb Raider 4 noch nicht durchgespielt? Der Endgegner bei Half-Life: Opposing Force ist zu stark? Sie kommen bei SWAT 3 nicht weiter? Kein Problem, unsere Tipps helfen.

Tipps & Tricks

- | | | |
|------------|---------------------------------|-------------------------|
| 165 | Half-Life: Opposing Force | Komplettlösung |
| 183 | SWAT 3 | Allgemeine Spielertipps |
| 173 | Tomb Raider 4 | Komplettlösung, 2. Teil |

Kurztipps

- | | | |
|------------|--|----------|
| 190 | Actua Soccer 2 | Cheats |
| 191 | Battlezone 2 | Cheats |
| 191 | Catan - Die erste Insel | Kurztipp |
| 190 | Creatures 3 | Kurztipp |
| 189 | Crusader of Might and Magic | Cheats |
| 191 | Demolition Racer | Kurztipp |
| 191 | Drakan | Kurztipp |
| 189 | Driver | Cheats |
| 190 | Edgar Torronteras Extreme Biker | Kurztipp |
| 192 | Flanker 2.0 | Kurztipp |
| 190 | Indiana Jones und der Turm von Babel | Kurztipp |
| 188 | Interstate 82 | Cheats |
| 190 | Jane's USAF | Kurztipp |
| 190 | Lego Racers | Cheats |
| 191 | NHL 2000 | Kurztipp |
| 190 | Pharao | Cheats |
| 192 | Prince of Persia 3D | Cheats |
| 188 | Revenant | Kurztipp |
| 187 | Sim Theme Park | Kurztipp |
| 189 | Slave Zero | Cheats |
| 192 | Supreme Snowboarding | Kurztipp |
| 191 | Tarzan | Cheats |
| 191 | Tomb Raider 4 | Kurztipp |
| 188 | Ultima 9: Ascension | Kurztipp |
| 192 | Unreal Tournament | Kurztipp |
| 187 | Urban Chaos | Cheats |

Tuning-Tipps

- | | | |
|------------|---------------------------|----------------------------|
| 194 | Messiah | Problem mit Voodoo Karten |
| 193 | SWAT 3 | Spieldperformance steigern |
| 194 | Thandor | Spieldperformance steigern |
| 194 | Ultima 9: Ascension | Spieldperformance steigern |

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires - Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Komplettlösung	1/99
Anno 1602	Allgemeine Spielertipps	12/98
Anstöß 2 Gold	Allgemeine Spielertipps	1/2000
Baldur's Gate	Komplettlösung	3/99
Bandesliga Stars	Allgemeine Spielertipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spielertipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spielertipps	7/99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Elite	Komplettlösung	6/99
Dark Project - Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	12/99
Die Völkler	Komplettlösung	7/99, 8/99
Disaworld: Neuland	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Drifter	Allgemeine Spielertipps	11/99
Dungeon Keeper	Allgemeine Spielertipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spielertipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
FIFA 99	Allgemeine Spielertipps	2/99
FIFA 2000	Allgemeine Spielertipps	12/99
Franspace 2	Allgemeine Spielertipps	1/2000
GP 500ccm	Allgemeine Spielertipps	1/99
Grin Pandemonium	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Spielertipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	12/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spielertipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Tempel der Besten	Komplettlösung	2/2000
Industria-Eligant	Allgemeine Spielertipps	11/99
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spielertipps	7/99, 8/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Spielertipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Motocross Madness	Allgemeine Spielertipps	11/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
NHL 99	Allgemeine Spielertipps	12/98
NHL 2000	Allgemeine Spielertipps	12/99
Nice 2	Allgemeine Spielertipps	1/99
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharaoh	Allgemeine Spielertipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spielertipps	5/99
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spielertipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rainbow Six	Allgemeine Spielertipps	12/98
Rent-A Hero	Komplettlösung	1/99
Rogue Spear	Allgemeine Spielertipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spielertipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Kromer	Komplettlösung	8/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Siedler 5	Komplettlösung	1/99, 2/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 2000	Allgemeine Spielertipps	3/99
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spielertipps	9/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	3/99, 4/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spielertipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spielertipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spielertipps	1/2000
Tomb Raider	Komplettlösung	2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?

Am gefragtsten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu ind. z. erten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?

Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?

Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot belegen?

Das wäre wünschenswert - falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen“. Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette belegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC) Rich Text Format (RTF) oder
Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: G.F. PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?

Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?

Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tips@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?

Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps & Tricks Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.

Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Ausgabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?

Sofort noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?

- Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spielertitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
- Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
- Bitte vermerken Sie den/die Spielertitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUDEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an:
tips@pcgames.de

Half-Life: Opposing Force

Black Mesa, altbekannt und doch neu. Wir sagen Ihnen, wie Sie der Xen Brut das Fürchten ehren.

FAKTEN

■ ENTWICKLER: Gearbox/Valve ■ VERTEILER: Havas ■ PREIS: ca. DM 55,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN: Bereits erschienen ■ USK ab 16 Jahren (dt. Version)

Und Sie dachten schon, im Black Mesa Komplex wäre Ruhe und Frieden eingekehrt. Weit gefehlt. Auch wenn Mr. Freeman jetzt Shephard heißt, die Gegner in *Opposing Force* kommen immer noch aus der Alienwelt Xen.

Willkommen in Black Mesa (Welcome to Black Mesa)

Los geht's!

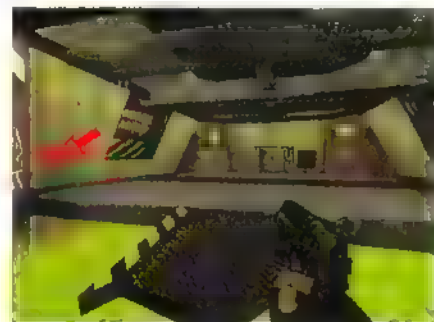
Halten Sie sich zu Beginn des Spiels links, um die Schutzweste zu finden. Folgen Sie danach dem Gang, bis Sie auf Otis, den sympathischen Wachmann, treffen. Dieser öffnet Ihnen die verschlossene Tür.

Laser-Barriere

Um die Barriere bei der Treppe zu passieren, kriechen Sie unter den beiden Laserstrahlen hindurch und zerschlagen den Spiegel, der den violetten Laserstrahl auf die Treppe reflektiert. Dadurch wird der Strahl umgelenkt und die Treppe ist passierbar.

Wie kommt ich
beim abgestürzten
Helikopter durch
den Zaun?

Folgen Sie dem Tunnel, bis Sie an einen umzäunten Generator kommen. Dort kriechen Sie durch den Lüftungsschacht. Die Strahlen, die den Weg blockieren, verändern von Zeit zu Zeit ihre Position. Nutzen Sie das aus, in-



ECHT ATZEND Hinter dem markierten Pfeiler können Sie dem Säure-Inferno entgehen.



SPIEGELEIN, SPIEGELEIN AN DER ... Die Treppe wird durch den violetten Laser-Strahl blockiert. Zerschlagen Sie den Spiegel und der Strahl wird so umgelenkt, dass Sie unbeschadet Ihren Weg fortführen können.

Sprung-Techniken

Sie gelangen häufig an Stellen, an denen Sie mit dem normalen Sprung nicht weiterkommen. Deshalb werden hier kurz zwei nützliche Sprungvarianten erläutert.

Hochsprung

Um z. B. auf eine große Kiste zu springen, müssen Sie sich davor stellen, die „LAUFEN“- und „SPRUNG“-Taste und sofort im Anschluss die „DÜCKEN“-Taste drücken. Damit lassen sich auch Fenster durchqueren.

Geduckter Sprung

Um durch ein niedriges Fenster zu springen, (wenn Sie z. B. auf einem Schreibtisch stehen) drücken Sie zuerst die „DÜCKEN“- und dann erst die „SPRUNG“-Taste. Dabei muss stets die „LAUFEN“-Taste gedrückt sein.

Grundlagen

In diesem Kasten finden Sie die wichtigsten Überlebensstricks zum Spiel.

Benutzen Sie vorzugsweise nur Munition, die in nächster Zeit häufig zu finden sein wird. Z. B. werden Sie bei einem Gefecht gegen Black-Ops genügend MP-Munition finden.

Versuchen Sie beim Schießen immer den Kopf des Gegners zu treffen. Das verursacht den meisten Schaden und spart dadurch Munition.

Halten Sie den Gegner so weit auf Abstand, bis dieser versucht, Sie im Nahkampf anzugreifen. Dann können Sie die Rohrzange einsetzen und dadurch Munition sparen.

Beschützen Sie um jeden Preis die Forscher. Diese heilen bei eilig oft Ihre Wunden, solange Ihre Energie unter 50% ist. Zwischen den Behandlungen muss aber etwas Zeit vergehen.

Achten Sie immer auf die Munitionierung Ihrer Waffen. Es gibt nichts Schlimmeres, als mit einem leer geschossenen Magazin einem Gegner gegenüberzustehen.

MG-Schützen sollten Sie hinter einer Ecke postieren und den Feind anlocken. So kann der Schütze den Gegner unter Beschuss nehmen, während Sie dem gegnerischen Feuer ausweichen.

Auch als *Half-Life*-Veteran sollten Sie die Grundausbildung absolvieren. Hier lernen Sie das Spiel, welches neu in *Opposing Force* implementiert wurde, zu handhaben.

Wenn Sie dem Sanitäter den Befehl geben, Wache zu schieben, dann verarztet dieser verletzte Teammitglieder. Folgt er Ihnen, kümmert er sich ausschließlich um Sie.

dem Sie in die Lücken zwischen den Strahlen hineinstoßen. Durch den Ausgang gelangen Sie dann schließlich zu dem Generatorschalter, mit dessen Hilfe Sie den Strom abschalten können. Jetzt ist der Weg durch den Zaun freigegeben.

Beim großen Säurebecken ...

Beim Säurebecken gehen Sie mitten in den Raum und

... werde ich immer von herabstürzenden Gegenständen erschlagen. Was soll ich tun?

hilf! Die Tür geht nicht auf ...

warten, bis das „Beben“ beginnt. Danach müssen Sie schnell hinter den linken Pfeiler treten und warten. Warten Sie, bis der Laufsteg vor Ihnen herabstürzt, laufen Sie diesen schnell hinauf und zur linken Tür.

ACHTUNG!!! Die Tür öffnet sich erst nach einer gewissen Zeit.



JUMPERUN Mit dem Schalter (A) fahren Sie die Plattform in den Raum und springen zum Schalter (B) für das Tor. Dann springen Sie erneut über die Plattform auf die Kisten und durch das offene Tor.



VORSICHT BEI DER ABFAHRT Mit Hilfe des Rollwagens gelangen Sie ins Innere der Tram.

Wozu dient die bewegliche Plattform der den Säure-Pfützen?

Wenn Sie den zweiten Säureraum erreicht haben, begehen Sie sich zur Steuereinheit und fahren die Plattform in die Mitte des Raumes vor die gegenüberliegenden Kisten. Über diese gelangen Sie auf die andere Seite. Dort springen Sie über die Säure und öffnen mit dem Schalter das verschlossene Tor. Klettern Sie dann über die nebenstehenden Kisten erneut auf die andere Seite und nehmen Sie den gleichen Weg über die Plattform. Jetzt können Sie mit einem Sprung die Säure, die den weiteren Weg blockiert, überqueren.

Wie entferne ich die Gitter über den Leitern?

Bei dem Verladeroboter angekommen, müssen Sie die explosiven Kisten zerschleßen, um dadurch den versperrten Weg für den Roboter freizumachen. Daraufhin öffnen sich die Gitter über den Leitern. Über die in der Säure stehenden Kisten gelangen Sie an den Pumpenschalter, der die Säure ablässt.

Mit einem Sprung kann ich die Tram nicht erreichen. Was soll ich tun?

Kurz darauf erreichen Sie die Tram, die Sie aus dem Intro von *Half-Life* kennen. Schieben Sie den Karren mit der Planke direkt vor die Tram, um danach mit einem Sprung hineinzugelangen.

Cheats

Mogeln erlaubt. Wenn Sie trotz unserer Komplettlösung keine gute Figur gegen die Aliens machen - kein Problem, spätestens mit den Cheats werden Sie zum Sieger.

Um bei *Opposing Force* Cheats einsetzen zu können, müssen Sie zuerst die Startdatei etwas manipulieren. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Desktop-Verknüpfung von *Opposing Force* und wählen im Menü den Eintrag „Eigenschaften“ aus. Dort finden Sie dann ein Dialog-Fenster mit der Bezeichnung „Ziel“. Fügen Sie hier den folgenden Text ein: „dev -console -game gearbox“ und übernehmen Sie diese Änderung. Das sollte dann folgendermaßen aussehen: C:\SIERRA\half-life\hl.exe dev -console game gearbox. Wobei der Laufwerksbuchstabe bei Ihnen nicht unbedingt „C“ sein muss, sondern auch anderslauten kann. Wenn Sie nun ein Spiel beginnen, können Sie während des Spiels mit der „Zirkumflex“-Taste (unter der Escape-Taste) die Konsole aufrufen, in der die Cheats eingegeben werden.

Allgemeine Cheats

- god Unverwundbarkeit
- impulse 101 Sie bekommen alle Waffen und Munition
- noclip Shephard kann durch Wände gehen
- notarget Alle Gegner ignorieren Sie (außer feindliche MG-Stellungen!)

Waffen und Munition

Geben Sie „Give Weapon XXX“ vor die Waffenbezeichnung ein, um die Waffen einzeln anzuwählen. (Bsp.: „Give Weapon Sniperrifle“) Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung!!! Um an mehr Munition zu gelangen, benutzen Sie einfach den Cheat für die Waffe erneut. Für die Granaten der MP müssen Sie dennoch den Ammo-Cheat eintippen. Hierfür geben Sie einfach - anstatt „Weapon“ - „Ammo“ und den Munitionstyp ein. „ARGrenades“. (Mit den Pfeil-Tasten können Sie zuvor Geschriebenes erneut aufrufen)

TIPP: Den Bindestrich „-“ bekommen Sie, indem „SHIFT + -“ gedrückt wird.

knife	Messer
pipewrench	Rohrzange
grappler	Seitwerfer
9mmhandgun	Pistole

eagle	Desert Eagle
9mmAR	Maschinenpistole
shotgun	Schrotflinte
rpg	Raketenwerfer
handgrenades	Handgranaten
satchel	Sprengsatz
tripmine	Laser-Mine
snark	„Wurf-Aliens“
m249	Maschinengewehr
displacer	Displacer
sniperrifle	Scharfschützengewehr
sporelauncher	Sporenwerfer
shockrifle	Alien-Schocker

Gegenstände

Um einen dieser Gegenstände herbeizuzubern, müssen Sie die Worte „give item_XXX“ schreiben. Z. B.: „give item_vest“

vest	Schutzweste
battery	Energie für die Schutzweste
healthkit	Erste-Hilfe-Koffer

Level

Um einen Level anzuwählen, müssen Sie vor die Bezeichnung des Levels das Wort „map“ eingeben. Achten Sie darauf, dass sich zwischen Map und dessen Name ein Leerzeichen befindet!!

ofboot0 - ofboot4	Bootcamp
of0a0	Intro
of1a1 - of1a4	Willkommen in Black Mesa (Welcome to black mesa)
of1a5 - of1a6	Wir ziehen uns zurück (We are pulling out)
of2a1 - of2a3	Vermisst (Missing in action)
of2a4 - of2a6	Unter Feuer (Friendly Fire)
of3a1 - of3a2	Wir sind nicht allein (We are not alone)
of3a4 - of3a6	Die Tiefe (Crush Depth)
of4a1 - of4a3	Gefährliche Realität (Vicious Reality)
of4a4 - of4a5	Wurmloch (Pit Worm's Nest)
of5a1 - of5a4	Foxtrot Uniform
of6a1 - of6a4	Das Paket (The Package)
of6a4b	Weltuntergang (Worlds Collide)
of6a5	Endgegner
of7a0	Endsequenz

Vermisst (Missing in Action)



VORSICHT, FALLE Einige der Bodenplatten sind morsch und brechen unter Ihrem Gewicht durch.

Achten Sie darauf, wo Sie hinfreten!

Zu Anfang dieser Stage, gelangen Sie durch einen Lüftungsschacht in eine Zwischendecke.

Hier sollten Sie darauf achten, dass Sie nicht auf die dunklen Platten treten. Diese sind morsch und zerbrechen, wenn Sie darüber gehen. Unterhalb dieser Platten befindet sich ein Raum mit Wasser, welches unter Strom steht.

Wie gelangt ich unbeschadet an den „Feuerspuckern“ vorbei?

Um unbeschadet die Flammen durchqueren zu können, sollten Sie stets links stehen, wenn die Flamme von rechts kommt. Passen Sie den Zeitpunkt zwischen der vorherigen und der neuen Flamme ab und springen Sie dann auf die andere Seite. Mit ein bisschen Übung sollten Sie dieses Hindernis ohne gravierende Gesundheitsschäden überwinden können.

In diesem Raum gibt es keinen Ausgang. Und jetzt?

Nachdem Sie alle flammenden Hindernisse dieser Ebene gemeistert haben, kommen Sie in einen Raum aus dem es scheinbar keinen Ausweg gibt. Sehen Sie sich nach einer Metallkiste um, auf der „Danger, Explosives“ steht und schieben Sie diese vor die Turbine. Begeben Sie sich danach an das Schaltpult und



JETZT ABER SCHNELL Nutzen Sie die Feuerpausen aus, um schnell über den Graben zu springen.

Gegner

Bei *Opposing Force* ist es bei einem Kampf von Vorteil, die Schwachstellen der Gegner zu kennen und diese gekonnt auszunutzen. Vorhang auf im Bestiarium.

Spitter:

Dieser Gegner ist klein und schnell. Auf die Distanz spuckt er Projektil auf seine Gegner ab und im Nahkampf schlägt er mit seinen Klauen zu. Das beste Mittel gegen ihn ist die Rohrzanze bzw. das Messer. Versuchen Sie den Abstand so zu halten, dass er versucht, Sie im Nahkampf anzugreifen. Treten Sie dann zurück, um seinen Klauen auszuweichen und schlagen dann im richtigen Augenblick zu. Falls Sie nicht mehr über besonders viel Lebensenergie verfügen, erfüllt die Pistole auch ihren Dienst.



Voltigore:

Der Voltigore ist der zähste Gegner, der Ihnen im Spiel begegnen wird. Dieser Brocken ist trotz seines Umfangs ziemlich gut zu Fuß. Ihn zu besiegen, muss schon ein etwas größeres Kaliber aufgeföhren werden. Am besten setzen Sie den Sporenwerfer, das MG oder die effektivste Waffe, den Displacer ein. TIPP: Achten Sie darauf, dass Sie sich nicht in der Nähe des Voltigore befinden, wenn dieser stirbt, da Sie sonst von den sprühenden Funken verletzt werden.



Black-Ops:

Sie sind, wie der Name schon sagt, komplett in schwarz gekleidet, tragen ein Nachtsichtgerät und sind mit einer Maschinengewehr und Granaten bewaffnet. Diese hartnäckigen Burschen sind äußerst flink und treffen sehr genau ihre Gegner.



Bekämpfen Sie diese Gattung am besten mit der MP oder dem MG. Vorzugsweise aber mit der MP, denn die Black Ops hinterlassen hierfür nach ihrem Ableben Munition. Handgranaten sind reine Verschwendung, da diese Gegner sofort in Deckung gehen.

Zombie-Wissenschaftler (2. Mutations-Stufe):

Der Wissenschaftler ist vergleichbar mit den Zombies, die Sie aus *Half-Life* kennen. Er unterscheidet sich nur durch seine größere Statur und die Tatsache, dass er sprinten kann. Die geeignetste Waffe gegen diese Wesen ist die Desert Eagle. Nach zwei gezielten Kopfschüssen ist für den Wissenschaftler endgültig Feierabend. Mit etwas Übung können Sie auch die Rohrzanze bzw. das Messer bedenkenlos einsetzen. Laufen Sie ihm entgegen und schlagen Sie einmal zu. Daraufhin wird er beginnen mit den Armen herumzufuchteln. Halten Sie in diesem Moment Abstand und warten Sie, bis er angelaufen kommt. Gehen Sie dann rückwärts und verpassen Sie ihm dabei einen weiteren Schlag. Er wird stehen bleiben und mit seinen Zähnen, die sich im Brustkorb befinden zuschnappen. Wenn er damit fertig ist, können Sie auch selber auf ihn zulaufen und zuschlagen. Nach ein paar Wiederholungen ist er dann Geschichte.



Shocktrooper:

Er verschießt Elektrostöße oder explodierende Schleimklumpen auf seine Gegner. Durch seine schlanke Statur ist es ratsam, auf den Oberkörper oder bestenfalls auf den Kopf zu schießen, um sicherzugehen, dass die Schüsse auch treffen. Der Sporenwerfer bzw. das MG zeigen eine große Wirkung auf den Shocktrooper.

Bedenken Sie, dass die Waffe dieses Gegners sich nach dessen Ableben selbstständig macht.





DES RÄTSELS LÖSUNG Die explosive Kiste (A) müssen Sie vor den Brenner (B) schieben und im Anschluss daran den Knopf (C) betätigen, um einen Ausgang freizusprennen.

drücken sie den Knopf, der die Turbine einschaltet. Dadurch wird ein Loch im Boden freigesprengt, durch das es anschließend weitergeht.

Das Kabel im Fahrstuhl steht unter Strom. Wie schalte ich den aus?

Beim Fahrstuhl angekommen, klettern Sie über die Leiter auf die untere Etage. Dort befindet sich ein Sicherungskasten, (an der rutschigen Wasserlache vorbei und über die Kisten springen) mit dessen Hilfe Sie das unter Spannung stehende Kabel im

Wie erreiche ich die Öffnung des Lüftungsschachts?

Fahrstuhlschacht passierbar machen. Danach klettern Sie in die oberste Etage.

Oben angekommen, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür und einem Lüftungsschacht, der aber nicht erreichbar ist. Schieben Sie hier die kleine Metallkiste vor den Lüftungsschacht, um hineinzuklettern. Öffnen Sie dann von der anderen Seite die zuvor verschlossene Tür und holen die Kiste nach.



BIS DIE FUNKEN SPRÜHEN Mit Hilfe dieses Kabels gelangen Sie in die oberste Etage. Zu dumm, dass es unter Strom steht. Sie müssen ganz herunterklettern, um den Strom abzuschalten.

Ich bin über die Barrikade geklettert, und jetzt?

Mit Hilfe der Kiste übersteigen Sie als Nächstes die Barrikade und werfen eine Handgranate durch das Fenster. Dadurch lösen sie eine im Raum gelegte Mine aus, durch deren Explosion ein Durchgang freigesprengt wird. Holen Sie die Kiste erneut nach, um den nächsten Lüftungsschacht zu erreichen.

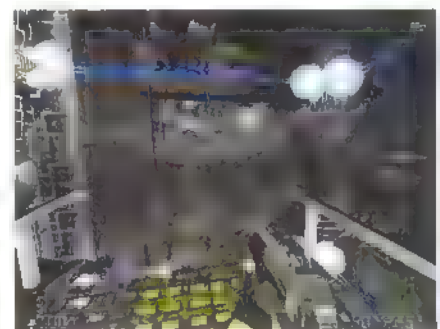
Unter Feuer (Friendly Fire)

Was muss ich tun, um bei dem Säureteich, über dem zwei Stromkabel baumeln, auf die andere Seite zu gelangen?

Wieder einmal bei einem Säureteich angelangt, gilt es, mit Hilfe zweier Stromkabel durch eine Laserbarriere zu schwingen. Um dabei Ruhe zu haben, sollten sie zuerst die beiden Gegner auf der anderen Seite eliminieren. Nachdem Sie die Störenfriede ausgeschaltet haben, springen Sie an das untere Drittel des Stromkabels. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht an das unterste Ende des Kabels gelangen, da dieses unter Strom steht. Schwingen Sie dann vorsichtig hin und her, bis Sie nah genug an das zweite Kabel herangekommen sind, um es durch einen Sprung zu erreichen. Wenn das geschafft ist, schwingen Sie einmal hin und her und springen dann schließlich auf die andere Seite.

Wie kriege ich die Tür auf, vor der ein Sanitäter steht?

Später treffen Sie auf einen Sanitäter, der vor einer verschlossenen Tür steht. Um diese zu öffnen, benötigen Sie einen Pionier. Dieser befindet sich aber - zu allem Überfluss - in Gefangenschaft der Black-Ops. Bevor Sie sich an die Befreiungsaktion machen, sollten Sie die hinter der nicht verschlossenen Tür gelegenen Fallen beseitigen um den Rückzug zu sichern. Wenn das erledigt ist, öffnen Sie den Lüftungsschacht und



ABGEBLITZT Durch ein paar Schüsse auf die Kisten können Sie das Monster „vorbehandeln“.



SUBWAY Legen Sie die Weiche (A) um und gehen dann zum Schalter (B), um die Schranke und das Tor (D) zu öffnen. Mit dem Schienenfahrzeug (C) können Sie nun die Reise fortsetzen.

klettern hindurch bis zum Lagerhaus. Bevor Sie den Sanitäter zu Hilfe holen, müssen zur Sicherheit erst alle Black-Ops aus dem Weg geräumt werden. Dann erst zerschneiden Sie den Holzbalken vor der Tür und geleiten den Sanitäter zu dem Pionier, der sich hinter dem Tor befindet. Nun schneißt Ihnen der Pionier die Tür auf. (Vorsicht, Selbstschussanlage!!!)

Wo ist das Schienenfahrzeug?

Wenn Sie mit ihren Kollegen die Lagerhalle „gesäubert“ haben, legen Sie den Hebel um und gelangen so in den U-Bahn-Schacht. Dort finden Sie eine Weiche (rotes Schild mit einem Pfeil), die Sie durch einen Schuss umlegen müssen. Gehen Sie danach weiter, bis Sie einen Schalter erreichen, mit dem Sie das Tor öffnen können. Ist das Tor geöffnet, setzen Sie mit dem Schienenfahrzeug Ihren Weg fort.

Das Tor am Ende des U-Bahn-Schachts ist verschlossen und aus dem Raum daneben führt keine Tür hinaus!

Am Ende der Bahnstrecken werden Sie schon von einem einzelnen Black-Op erwartet. Klettern Sie durch das zerbrochene Fenster und schießen Sie die Metalkiste an das in den Raum ragende Rohr, um hinaufsteigen zu können.

Wir sind nicht allein (We are not alone)

Was soll ich tun, wenn ich Gordon Freeman treffe?

Jetzt treffen Sie zum ersten Mal auf Gordon Freeman, der sich auf dem Weg zum Teleporter befindet. Vergewöhnen Sie keine Munition an Freeman, da Sie ihn doch nicht töten können.

Nach einer gewissen Zeit bricht der Laufsteg am anderen Ende des Raumes herunter; springen Sie darauf und

Waffen

Die neuen Waffen bieten durch ihre zwei Schussmodi neue Möglichkeiten. Hier werden die wichtigsten Neuerungen und deren Wirkungen auf die Gegner beschrieben.

Rohrzange u. Messer: (Waffe 1.1)



Die Rohrzanze sollten Sie nicht unterschätzen. Bei langsameren Gegnern bietet diese eine gute Alternative zu

Waffen, die kostbare Munition benötigen. Im ersten Modus führt sie mittelschwere Hebel aus und im zweiten einen sehr langsamen, aber dafür äußerst kräftigen Hieb. Das Messer ist zwar nicht besonders effektiv, dafür können Sie in kurzer Zeit wesentlich mehr Angriffe ausführen als mit der Rohrzanze. Besonders bei „Face-Huggern“ zeigt diese Waffe große Wirkung. Wenn Sie von einem angesprungen werden, können Sie ihn mit dem Messer prima aus der Luft holen.

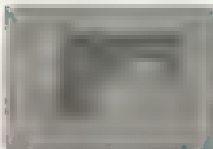
Sellwerfer: (Waffe 1.3)



Mit dem Sellwerfer können Sie Abgründe überwinden oder Höhen erreichen, die sonst un-erreichbar waren.

Außerdem haftet die „Zunge“ nur an organischen Dingen, was aber bei den „Face-Huggern“ gut wirkt. Durch die Zunge wird der Gegner herangezogen und angeknabbert. Bei größeren Gegnern sollten Sie aber beachten, dass diese sich immer noch wehren können.

Desert Eagle: (Waffe 2.2)



Die Desert Eagle zeichnet sich durch ihre hohe Durchschlagskraft aus. Im ersten Schuss-

Modus ist die Feuerrate zwar etwas langsam, dafür aber äußerst genau, was Sie für den Kampf auf größere Distanz prädestiniert. Sind Sie jedoch in schmalen Gängen unterwegs, sollten Sie den zweiten Schuss-Modus wählen, um von der höheren Feuerrate zu profitieren.

Maschinengewehr: (Waffe 6.1)

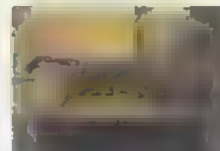


Stehen Sie vor Massen von Gegnern und sind allein? Mit dieser Waffe kein Problem. Durch ihr großes

Magazin der Durchschlagskraft und der Feuergeschwindigkeit ist sie das Nonplusultra unter den Tötungswerkzeugen. Einziger Nachteil ist der immense Rückstoß und die Störung.

Displacer: (Waffe 6.2)

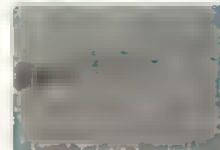
Für einen starken, aber langsamen Gegner wie z.B. den Voltigore ist diese Waffe hervor-
ragend geeignet. Denn alles, was sie trifft, löst sich in seine Bestandteile auf. Achten Sie, jedoch darauf, dass Sie nicht in den Wirkungskreis des aufschlagenden Projektils geraten, da Sie sonst selber Schaden nehmen. Im zweiten Modus werden Sie in die Parallelwelt Xen teleportiert. Hier finden Sie meist Erste-Hilfe-Taschen für die Gesundheit oder Batterien für Ihre Welle. Es kann aber auch sein, dass Sie über einen Abgrund teleportiert werden und zu Tode stürzen.



Die Distanzwaffe schlechthin. Mit dieser Waffe spielt es keine Rolle, ob Sie den Kopf oder ein anderes Körperteil treffen. Jeder Treffer ist tödlich. Gehen Sie jedoch sparsam mit der Munition um, da sie selten zu finden ist.

TIPP: Wenn Sie die Ziellooptik des Scharfschützengewehrs auch bei anderen Waffen nutzen möchten, sollten Sie den Zoom einstellen, abspeichern und erneut laden. Nun ist standardmäßig die Weitsicht aktiviert. Um das wieder aufzuheben, müssen Sie das Gewehr erneut anwählen und die Weitsicht wieder ausschalten.

Scharfschützengewehr: (Waffe 6.3)



Die Distanzwaffe schlechthin. Mit dieser Waffe spielt es keine Rolle, ob Sie den Kopf oder ein anderes Körperteil treffen. Jeder Treffer ist tödlich. Gehen Sie jedoch sparsam mit der Munition um, da sie selten zu finden ist.

TIPP: Wenn Sie die Zielloptik des Scharfschützengewehrs auch bei anderen Waffen nutzen möchten, sollten Sie den Zoom einstellen, abspeichern und erneut laden. Nun ist standardmäßig die Weitsicht aktiviert. Um das wieder aufzuheben, müssen Sie das Gewehr erneut anwählen und die Weitsicht wieder ausschalten.

TIPP: Wenn Sie die Zielloptik des Scharfschützengewehrs auch bei anderen Waffen nutzen möchten, sollten Sie den Zoom einstellen, abspeichern und erneut laden. Nun ist standardmäßig die Weitsicht aktiviert. Um das wieder aufzuheben, müssen Sie das Gewehr erneut anwählen und die Weitsicht wieder ausschalten.

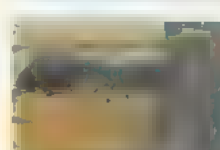
Spore-Launcher: (Waffe 7.1)



Der Spore-Launcher ist ebenfalls eine der stärkeren Waffen. Im ersten Modus wird ein Geschoss ausgesandt, das beim

Aufprall explodiert. Im zweiten Modus prallt die Spore von Gegenständen ab und explodiert nach einiger Zeit. Es sei denn, sie trifft einen Gegner, denn dann explodiert sie sofort. Einer der Vorteile dieser Waffe ist, dass die Munition in kleinen grünen Pfützen wächst. Wenn Sie also auf eine dieser Pflanzen treffen, dann nehmen Sie sich ruhig die Zeit, um Ihre Vorräte an Sporen aufzufrischen.

Shockrifle: (Waffe 7.2)

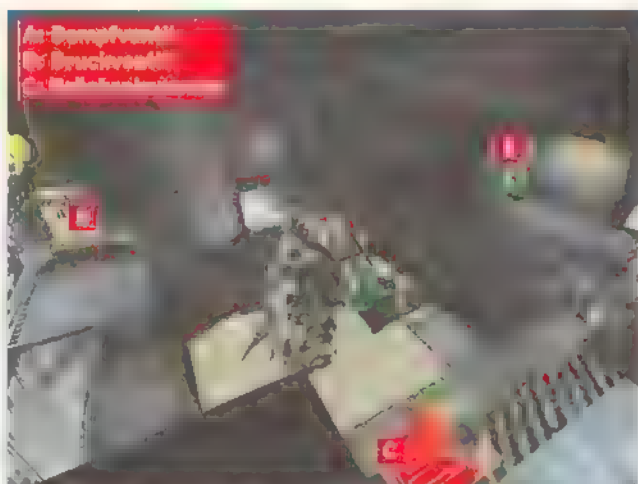


Diese Waffe eignet sich hervorragend zur Bekämpfung kleinerer Gegner, für die ein Schuss aus der MP Verschwendung wäre, da sich

die Energie dieser Waffe nach einiger Zeit wieder auflädt. Bei einer größeren Anzahl Gegner kann das langsame Aufladen jedoch zur Falle werden.



BITTE NICHT KLOPFEN Auf dieser Seite der Scheibe sind Sie sicher, Sie müssen aber mit dem Rad das Gitter öffnen und dort durchschwimmen.



Nur das Drücken von Hebeln und Schaltern verhilft Ihnen dazu, dieses garstige Vieh in den Ruhestand zu schicken.

laufen Sie dann zu dem Licht, welches Sie nach Xen teleportiert.

Die Tiefe (Crush Depth)

Wie umgehe ich den schwimmenden Alien?

Beim Wasserbecken sollten Sie einfach an dem schwimmenden Alien vorbeitauchen, anstatt sich in ein Gefecht einzulassen. (Das gilt auch für die nachfolgenden schwimmenden Aliens)

Kann ich die Strahlen ausschalten?

Später kommen Sie zu einem Gang, in dem Strahlen den weiteren Weg blockieren. An der Wand dahinter befindet sich ein Sicherungskasten, den Sie zerschießen müssen, um Ihren Weg fortzuführen.

TIPP: Falls Ihnen diese Wesen doch auf die Schliche gekommen sind, setzen Sie am besten Handgranaten ein, um die Gegner abzulenken.

Um weiterzukommen, müssen Sie mit dem Seilwerfer auf die grünen Flächen in dem eingestürzten Teil der Wand, oberhalb der Halle, schießen. Dadurch gelangen Sie in einen Lüftungsschacht, durch den Sie Ihre Flucht aus dieser Hölle fortsetzen können.

ein paar Mal auf dessen Auge schießen. Das bewirkt, dass er sich für kurze Zeit zurückzieht und Sie sicher an ihm vorbeikommen

Bei dem Zwischengegner müssen Sie auf die untere Ebene springen, durch die rechte Tür gehen und unter der eingestürzten Treppe durch den Lüftungsschacht kriechen. Gehen Sie nun durch die Tür mit der Aufschrift „Waste Station 03“ und öffnen das Dampfventil. Anschließend folgen Sie dem Weg durch die Tür „Waste Station 02“ über die Kisten hinweg und schalten die Müllpresse ein. Durch die nun freigelegte Öffnung im

Wurmloch (Pit Worm's Nest)

Wie töte ich den Wurm mit dem großen Auge?

TIPP: Wenn Sie dicht an dem Riesenwurm vorbei müssen, sollten Sie zuerst

Gefährliche Realität (Vicious Reality)

Die Tür bei den beiden Riesen-Aliens lässt sich nicht öffnen!

In der Halle, in der sich die beiden Riesen-Monster befinden, müssen Sie sich unbedingt im Schleichmodus durch den Raum bewegen. Dadurch ziehen Sie nicht die Aufmerksamkeit der Aliens auf sich



Mit dem „Haken“ ziehen Sie sich durch das Loch in der Wand, den einzigen Ausgang.



Springen Sie über die Brüstung (A) in das Wasser. Schwimmen Sie auf die andere Seite, um sich anschließend mit Hilfe des Hakens an der grünen Masse (B) hochzuziehen. Nun zünden Sie den Sprengsatz (C).

Foxrot Uniform

Das Paket (The Package)

Hofs und wieder zurück durch den Gang, bis die vorherige Map wieder geladen wird. Dort verstecken Sie sich für kurze Zeit hinter der Ecke und gehen dann wieder zurück. Betreten Sie aber nicht den Hof, bevor der Hubschrauber das Feuer eingestellt hat. Wenn alle Aliens erledigt sind, schnappen Sie sich Ihr Scharfschützengewehr oder eine andere Waffe und holen den Helikopter vom Himmel.

Weiter geht es dann über die Dächer durch das Tor, wo sich der Sicherungskasten befindet. Schalten Sie ihn aus, um über das Kabel das andere Hausdach zu erreichen. Und weiter geht es durch den auf dem Dach befindlichen Lüftungsschacht.

Garage

Wenn Sie die Garage erreicht haben, säubern Sie zuerst das erste Parkdeck. Laufen Sie dann die Auffahrt herunter, an den Aliens vorbei und verstecken sich am Ende dieses Decks links hinter den Kisten. Auch hier gilt es abzuwarten, bis sich der Lärm gelegt hat. Jetzt können Sie die übrig gebliebenen Gegner auslöschen, die Dank des Black-Ops-Einsatzes, der eigentlich Adrian galt, nicht mehr so zahlreich vorhanden sind. Über den parkenden Wagen hinweg geht es dann durch den Lüftungsschacht.

Wo befindet sich die Bombe?

Bevor der Wachmann Ihnen öffnet, müssen Sie links von der Tür durch den kleinen Spalt im Zaun gehen und die Bombe entschärfen.

Weltuntergang (Worlds Collide)

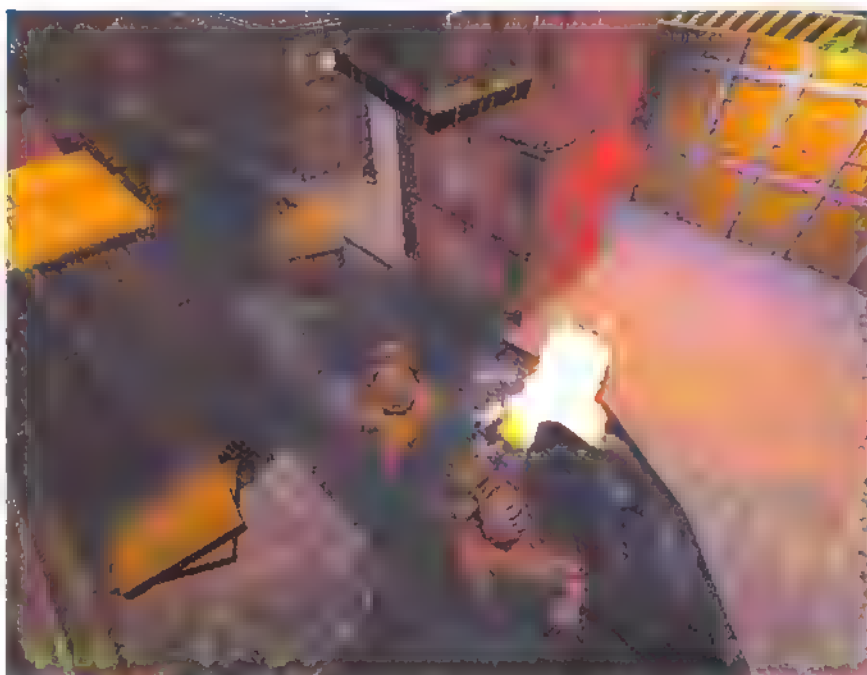
Gibt es einen Weg, der aus der Halle hinausführt?

Haben Sie sich endlich durch die gegnerverseuchten Hallen gekämpft, entdecken Sie ein Förderband, an dessen Seilen Kisten transportiert werden. Klettern Sie rechts von der MG-Stellung über die Kisten und springen Sie am anderen Ende wieder hinunter. Passen Sie den richtigen Zeitpunkt ab, um von Ihrer zeitigen Position aus zu der schräg gegenüberliegenden Nische vorzudringen. (ABSPEICHERN) Von hier aus können Sie dann einen Eingang sehen, zu dem Sie als Nächstes laufen.

Wenn Sie bei der Halle mit den unter der Decke schwingenden Kisten angelangt sind, verweilen Sie hier so lange, bis die Gefechte beendet sind. Außerdem haben Sie hier eine wunderbare Scharfschützen-Stellung.

Endgegner

TIPP: In der Wasserstelle können Sie Ihre Lebensenergie beliebig oft bis zum Maximum auffrischen.



JEDER GEGEN JEDEN In dieser Lagerhalle leisten sich die „Men in black“ einen erbitterten Kampf gegen die Voltigores. Da sollten Sie sich besser heraushalten und abwarten, bis eine Partei gewonnen hat

Muss ich auf ein bestimmtes Körperteil schießen, damit der Endgegner stirbt? Wenn ja, auf welches?

Klettern Sie das von der Decke herabhängende Seil hinauf und gehen Sie dann in den Nebenraum zu der stationären Kanone. Mit dieser müssen Sie einen Strahl in das grünlich leuchtende Auge des Gegners abfeuern, bis dieses sich schließt. Das Gleiche müssen Sie mit der zweiten Kanone auf der anderen Seite tun.

Die Öffnung im Bauch des Gegners

Wenn sich beide Augen geschlossen haben, öffnet

sich beim Endgegner ein Loch im „Bauch“, in das Sie schießen müssen, bis der Alien zu schreien anfängt und sich aufbäumt. Das müssen Sie insgesamt vier Mal wiederholen, bis er das Zeitliche segnet. Nach dem zweiten Mal wird der Steg zwischen den beiden Kanonen zerstört. Benutzen Sie einfach den Seilwerfer, um die andere Seite zu erreichen.

Lars Theune



LIKER BROCKEN Noch können Sie mit Ihren Waffen diesem Gegner nichts anhaben. Erst müssen Sie mit den beiden Kanonen (A) in die Augen (B) schießen, um danach mit dem MG den Bauch (C) zu durchsieben.

Tomb Raider 4

Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung sollten Sie keine Schwierigkeiten haben, das Finale zu erreichen.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Core Design ■ VERTRIEB Eidos Interactive ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erhältlich ■ USK Ab 16 Jahren

Sind Sie auch schon so gespannt darauf, wie das Abenteuer um die Götter Seth und Horus ausgehen wird? Wir helfen Ihnen natürlich auch diesmal mit vielen Karten und Tipps weiter.



AUF DER CD-ROM!

Spielstände zu Tomb Raider 4. Einfach kopieren und loslegen.

Die Stadt der Toten ■ Secrets: 2

Ich stehe vor verschlossenen Toren!

Fahren Sie bis zu dem kleinen Sandhaufen. Von dort zu Fuß an den Schussanlagen hinter dem Bogen vorbeisprinten. Ziehen Sie die Leiche vom Glitter (1) herunter. Zurück und durch eine Nische (2) kriechen. Bei dem Hebel führt ein Loch in der Decke wieder zur Kammer mit der Leiche (a). Dort in den Gang (3) vordringen, wo ein weiterer Hebel auf seine Betätigung wartet.

Die Hebel wurden gedrückt, aber es passiert nichts!

Mit dem Motorrad geht es über den kleinen Sandhügel auf den Absatz (4). Der Boden bricht dort ein, fahren Sie einfach den Gang entlang, bis Sie die Mauer durchbrechen. Springen Sie nun hinab ins Wasser (5).

Das Wasserbecken ber den Hebel!

Nach dem Wasserbad findet Lara einen Leichnam am



Benutzen Sie eine Waffe mit Laservisier, um das blaue Pendel zu treffen. Erwischen Sie den Behälter, werden Heuschrecken freigesetzt, die Ihrer Gesundheit gar nicht gut bekommen.

Boden. Schauen Sie sich gut um, an einem schmalen Spalt können Sie hangeln und eine Nische erklimmen. Der Schuss auf das Pendel setzt einen Geist frei. Entkommen Sie durch das Wasser und kehren Sie wieder zum Becken zurück. Die Oberfläche ist jetzt gefroren und der Hebel erreichbar.

Bestiarium

Für die neuen Gegner benötigen Sie auch neue Taktiken. Also aufgepasst!

Soldaten

Ab dem Level 1. Die Stadt der Toten vermehrt anzutreffen. Mit dem Revolver genau zwei Treffer, um siegreich zu sein.

Stier-Kriegsgott (Minotaure)

Immun gegen Waffen. Nur die schnelle Flucht hilft. Sie können ihn aber austricksen.

Fliegende Skarabäen

Gegen diese riesigen Brummer wirken die Lützen oder der Revolver am besten.

Riesenechse

Das feuerspuckende Riesemonster tötet nur über Laras Waffen. Weichen Sie daher mit schnellen Vorwärtsschritten und Sprüngen den Attacken aus, um schnell zu entkommen.

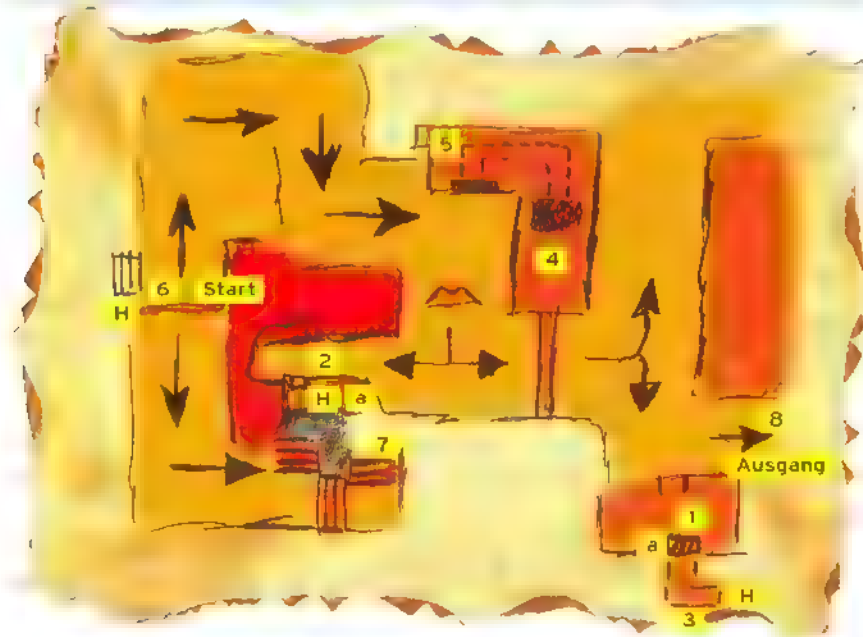
Kreuzritter

Die untoten Edelmänner sind wie die Mumien sehr langsam. Laufen Sie ihnen einfach davon. Sparen Sie lieber Ihre Munition.

Riesenskorpion

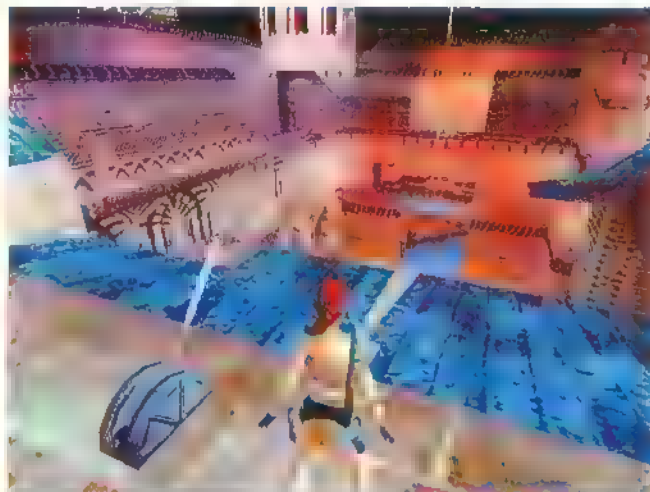
Mit der schweren Granatmunition genügt ein Treffer. Ansonsten machen der Revolver oder das Schrotgewehr ebenfalls eine gute Figur.

Die Stadt der Toten

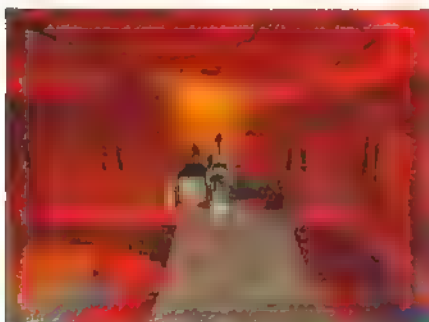




LOU HINSHAUEN Der kleine Hebel ist etwas schwierig zu erkennen. Mit einem genauen Sprung von der Kante schaffen Sie es, ihn zu erreichen.



TRICKREICH Mit Hilfe des Schalters wird das Monster eingesperrt. Per Seilschwung lassen sich sowohl Ausrüstung als auch der Ausgang erreichen.



SPRUNG INS UNGEWISSE Die Nische gegenüber ist nicht gerade groß! Abspeichern ist angesagt.

Der Weg endet an einem Vorsprung, wohin jetzt?

Sie befinden sich auf einem Vorsprung über dem Startpunkt des Levels. Blicken Sie zum großen Eisentor (6). Sie müssen den Hebel an der Wand im Sprung erreichen und festhalten.

Was geschieht, nachdem ich das Gittertor geöffnet habe?

Fahren Sie zu den Treppen (7). Oben springen Sie mit dem Motorrad über die Rampe. Auf der anderen Seite wartet ein Hebel. Zurück bei den Treppen ist jetzt ein Steinblock zu sehen. Klettern Sie auf den Stein, um in den Gang zu springen. Zerstören Sie die Schussanlagen auf den Dächern. Ein Hebel auf dem letzten Dach öffnet das Tor zum Levelausgang (8).

Die Tulun-Moschee | Secrets: 2

Der Minotaur ist zu stark für mich!

Durchqueren Sie die Moschee (1) und gehen Sie zu dem Minotaur bei dem Holzrad (2). Locken Sie ihn in die Halle der Moschee. In der Nähe der Tür befinden sich Pfeiler (3), die Ihnen Schutz gewähren. Arbeiten Sie sich dann auf das Dach des Gebäudes vor (4). Der

dortige Hebel sperrt das Monster kurz ein. Nutzen Sie die Zeit, um schnell zu Laras Motorrad zurückzukehren. Springen Sie über die Schlucht (5), öffnen Sie das Tor mit Hilfe des Holzrades und klettern Sie hoch zum Tor der Zitadelle (6).

Das Tor zur Zitadelle | Secrets: 1

Ich kann die Vierecher in diesem Level nicht behängen!

Versuchen Sie erst gar nicht, eine Waffe gegen die Heuschrecken oder das Riesenechsenmonster einzusetzen. Einzig die schnelle Flucht hält Sie am Leben.

Ein Friedhof mit Schaltern, seltsam!

Gehen Sie an der Abzweigung nach rechts über eine Stufe. Auf dem Friedhof gibt es drei nummerierte Schalter am Boden und einen auf dem erhöhten Absatz über

Was hat es mit den Bodenöffnungen auf sich?

der Fackel. Drücken Sie in der Reihenfolge 1, 3, 2, 4.

Unter der südlichen Öffnung befindet sich ein Sockel (Brechstange benutzen). Danach wird in der anderen Öffnung ein Hebel zugänglich.

Wo führt das Seil hin?

Schwingen Sie sich auf den kleinen Vorsprung an der Hauswand. Es folgt dann eine Hüpf- und Hangelpartie über die kleinen Vordächer entlang der Straße. Die fliegenden Skarabäen werden schnellstens mit der Uzi bekämpft

Am Ende des Korridors ist nur eine tiefe Schlucht!

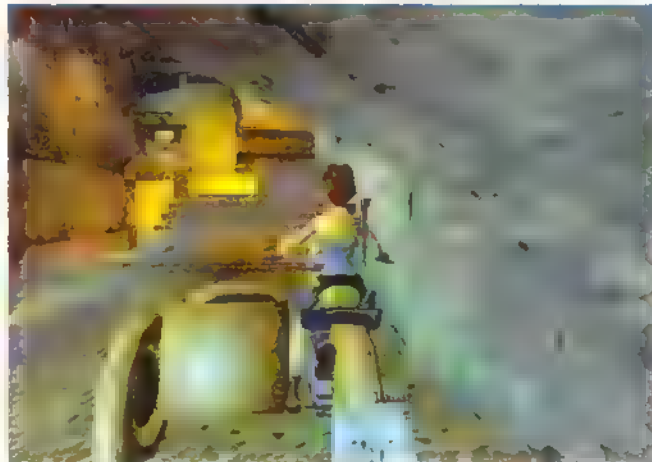
Führen Sie einen Anlaufsprung in Richtung des beleuchteten Durchganges (rechts) aus. Hinter dem LKW liegt eine blaue Flasche am Boden (wichtig). Damit geht es zurück zu dem verwundenen Soldaten.

Die Tulun-Moschee





ICH HÄNG'IN DEN SEILEN Direkt vor Lara ist ein kleiner Vorsprung (über der blauen Tür). Dort angelangt, greift ein riesiger, fliegender Skarabäus an.



ALLES SUPER Nehmen Sie Anlauf, um mit der gedrückten „Sprint“ Taste über die Treppe auf den Absatz zu springen. Danach geht's zu Fuß weiter.

Die Gräben/Tulun-Moschee ■ Secrets: 0

Der Minotaur wartet immer noch bei der Moschee auf mich!

Ignorieren Sie erneut das Monster. Geben Sie Gas und fahren mit dem Motorrad durch den Torbogen, der in die Gräben führt (s. Karte „Die Tulun-Moschee“).

Was ist mein Ziel in den Gräben?

Nach Ihrer Ankunft halten Sie sich rechts. Der bewachte Weg hinter der Palme führt in eine Kammer mit Selbstschussanlage.

Die Selbstschussanlage ist unüberwindbar!

Die automatische Waffe lässt sich mit einem Trick ausschalten. Gehen Sie sofort rechts in Deckung und kriechen dicht an den Barrikaden entlang, bis in die hintere linke Ecke. Überprüfen Sie, ob das Radar des Maschinenge-

Was finde ich in den Gräben?

wehrs auf den Eingang gerichtet ist. Ist das der Fall, stehen Sie auf und benutzen eine Waffe mit Zieleinrichtung, um auf den Tank an der Schussanlage zu feuern.

Noch mehr Soldaten und Schussanlagen machen Lara das Leben schwer. Sie finden in einer Kammer die gesuchte Codekarte und später bei dem Jeep ein Ventil unter der Motorhaube.

Wie finde ich das Ventil?

Kombinieren Sie das Ventil mit der Nitro-Flasche und bauen Sie den „Booster“ in das Motorrad ein. Kehren Sie nun zur Tulun-Moschee zurück. Durch den Supersprint können Sie jetzt über die kleine Treppe auf einen Vorsprung hopsen.



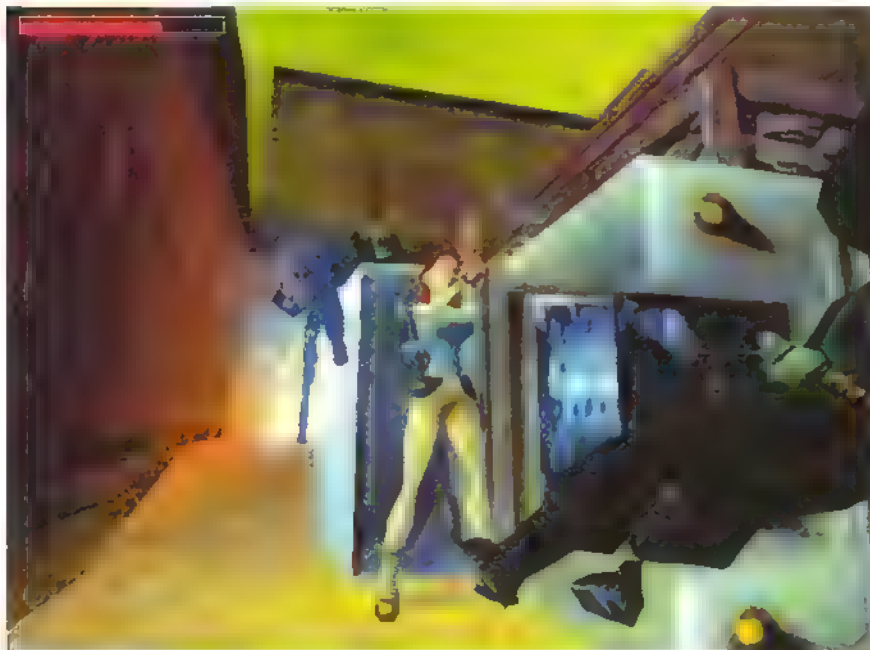
ANVISIERT Ein Schuss auf den Tank der Selbstschussanlage macht den Gang dahinter frei.

In den Lagerräumen stoße ich mir auf den Kopf!

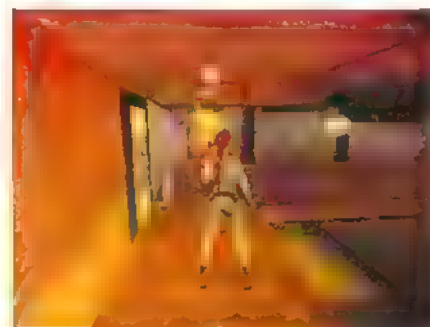
In einer dunklen Ecke liegt eine Fackel am Boden, die im tiefer gelegenen Gang entzündet werden kann. Suchen Sie danach den großen Raum mit der Sprinkler-Anlage auf. Lösen Sie den Feueralarm mithilfe der Fackel aus.

Wie knacke ich das Vorhängeschloss?

Betätigen Sie den neu zugänglichen Hebel. In der unteren Etage können Sie jetzt über die Kisten in einen Nebenraum klettern. Das dortige Vorhängeschloss wird mit einem Schuss aus dem Revolver geknackt (Visier benutzen). In dem kleinen Wandloch dahinter befindet sich ein wichtiger Schlüssel.

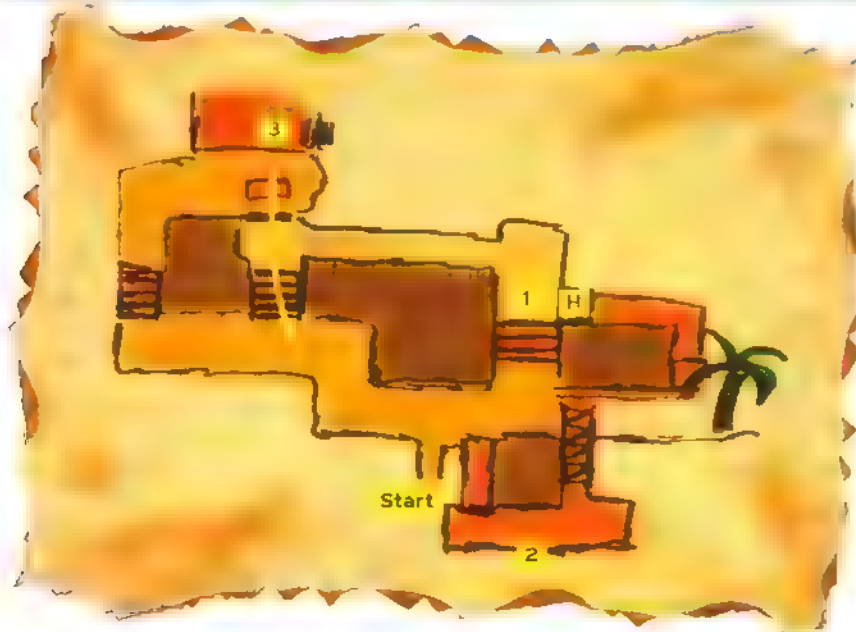


SHOOTING STAR Sobald Sie sich dem Jeep nähern, werden Sie überfallen. Mit der Brechstange können Sie nach dem Kampf die Motorhaube aufhebeln, um ein Ventil auszubauen.



NO SMOKING Lösen Sie mit der brennenden Fackel die Sprinkleranlage aus, um eine Tür zu öffnen.

Die Gräben/Zum Straßenbasar



Die Gräben/Zum Straßenbasar I Secrets: 0

Ich stehe ratlos
an den Treppen
herum!

Blicken Sie am Start in Richtung Palme. An der linken Hauswand ragt ein kleiner Vorsprung heraus, den Sie mithilfe einer mit Visier ausgestatteten Waffe zerstören. Danach wird der Hebel gedrückt (1). Eine kleine Hangel-einlage führt Sie auf ein Dach mit verschlossener Stahltür (2). Benutzen Sie den Schlüssel aus den Lagerhallen. In der Nische gegenüber hilft erneut das Laservisier, um den roten Knopf als Ziel erfassen zu können. Sollte Ihnen das

Was bewirkt der
rote Schalter?

Zielen zu fummelig sein, benutzen Sie die Explosiv-Ammo der Armbrust.

Besteigen Sie Ihr Motorrad und flitzen Sie mit Nitro-Unterstützung durch das nun offene Tor zu dem Vorsprung (3). An der Sprossenwand klettern Sie nun hoch zum Straßenbasar.

Der Straßenbasar I Secrets: 1

Der Detonator
hat nur den Deto-
nator-Mechanismus

Hinter dem Auto liegt ein Wagenheber und auf einem der Tische eine Kurbel. Der Gang links von dem roten Knopf (natürlich drücken!)



Kaum zu erkennen ist die kleine Felsnase, die Laras Hangelstrecke blockiert. Benutzen Sie eine Waffe mit Visier, um sie zu zerstören. Erst dann können Sie später dort weiterhängeln.



DIE MUSKRAFT SCHAFFT'S Mithilfe des Wagenhebers können Sie die verschlossene Luke öffnen.



FEST SCHIEBEN MADCHEN Räumen Sie den Weg frei, um den Blitzableiter in Position zu bringen.

führt Lara auf das Dach. Kombinieren Sie die Kurbel mit dem Wagenheber und benutzen Sie diesen unterhalb der verschlossenen Luke.

Lauf dem Blitz-
schlägen ständig
Blitze ein.

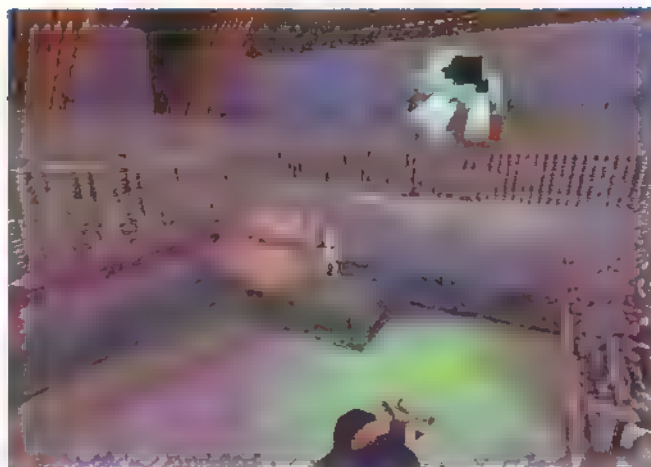
Rechts hinter dem Blitzem-schlag steht eine Kiste mit trichterförmigem Aufsatz. Schieben Sie diesen Blitzableiter auf die Einschlagstelle. Danach über die Brücke hinüber zur Sprossenwand springen.

Ich stecke im Hof
auf dem Stier
fest!

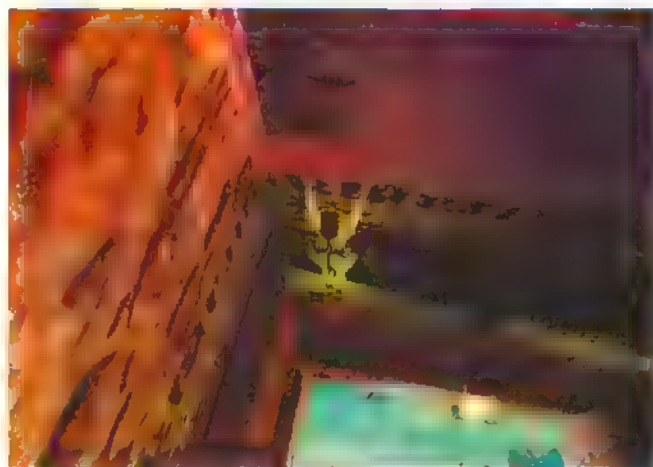
Nach der Kletteraktion landen Sie in einem Hof. Im Seitengang liegt der kopflose Leichnam eines Soldaten mit den Minendaten. Im Hof taucht ein Stier auf, wie Sie ihn schon aus dem Semerkhet-Level kennen. Stellen Sie Lara vor die hellbraunen Kisten in der Ecke und springen Sie rechtzeitig weg. Der Stier sollte durch seinen Aufprall einen Durchgang zur Flucht freilegen.

Ich komme wieder
bei der Palme am
Level „Die Grä-
ben“ heraus!

Marschieren Sie zur Sprossenwand, die in den Straßenbasar führt. Benutzen Sie die zweite Tür in der Werkstatt, um zum Minenfeld vorzudringen. Der Detonator wird mit den Minendaten kombiniert und schon ist die Minengefahr gebannt. Der rote Schalter öffnet eine Tür, hinter der noch immer das Motorrad auf Lara warten sollte.



EL TORO Bringen Sie den Stier dazu, dass er auf die Kisten in der Ecke zustürmt. Sind sie durchbrochen, können Sie dem Rindvieh entkommen.



KLAMMERÄFFCHEN Direkt unterhalb von Lara ist ein schmaler Spalt erkennbar. Abwechselndes Fallenfassen und Festhalten bringt Sie nach unten.

Welche Route
muss ich mit dem
Motorrad nehmen?

Fahren Sie durch die eben geöffnete Tür um die Ecke. Der Sprung mit Vollgas und Nitro-Hilfe lässt Sie im Level mit dem Riesenungeheuer (Das Tor zur Zitadelle) landen. Brausen Sie zurück zu der Stelle, wo der Verwundete liegt. Endlich kann die Zitadelle betreten werden.

Wie löse ich das Schieberätsel?

nach unten. Die Nische führt in eine weitere Kammer. Mit einem Doppelsprung über die dortigen Steine kann sich Lara an der Treppe (5) festklammern. Die Stufen enden beim nächsten Hebel.

Nachdem die Feuerfallen deaktiviert wurden, landen Sie in dem Raum mit den vier Steinsockeln (6). Die Lösung ist simpel. Die Sockel sind auf der Oberseite mit den Buchstaben N, S, E, W. versehen. Natürlich sind damit die vier Himmelsrichtungen gemeint. Positionieren Sie also die Figuren dementsprechend.

Welchen Gang er-
forsche ich als
erstes?

Hinter dem östlichen Gang verbirgt sich ein bewachter Hebel (7). Ist er gedrückt, geht's nach Westen, dort ins Wasser springen (8). Nach Süden tauchen und den He-



AUSGERICHTET Postieren Sie die Sockel gemäß den Himmelsrichtungen, um das Rätsel zu lösen.

Die Zitadelle & Secrets: 2

**Die Halben mit den
Grünen haben
keinen Ausstieg!**

Zuerst wird der Hebel oberhalb der Treppe im zweiten Brunnenraum (1) betätigt. Nehmen Sie die Fackel aus einer der Nischen, um damit das quer gespannte Seil in Brand zu setzen. In der ersten Halle ist jetzt ein Loch im Boden entstanden (2).

Der Turm verweist
auch ziemlich

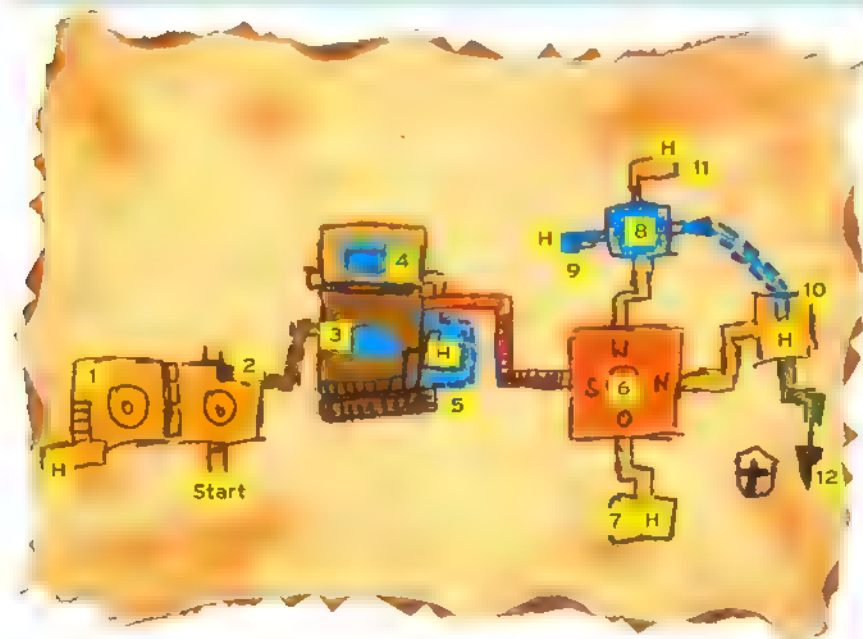
Der unterirdische Gang führt zu einem Turm (3). Im Nebengebäude (4) hangeln Sie sich

bel ziehen (9). Durch die nördliche Kammer mit dem Seilzug (10) zurück zum ersten Hebel (7) laufen. Nach dessen Betätigung wieder ins Wasser (8) und im westlichen Gang einen Hebel drücken (11). Jetzt noch den Seilzug (10) ziehen und schon kann es weitergehen (12).

Wie entkomme ich
den untoten
Kreuzrittern?

Laufen Sie die Holzrampe hoch, bis vor den versperrten Durchgang. Genau wie beim Sphinx-Stier bleiben Sie so lange dort stehen, bis der Gegner hautnah aufgerückt ist. Hebt ein Ritter sein Schwert, springen Sie zur Seite. Der Hieb zerstört die Barrikaden und der Weg ist frei.

Die Zitadelle



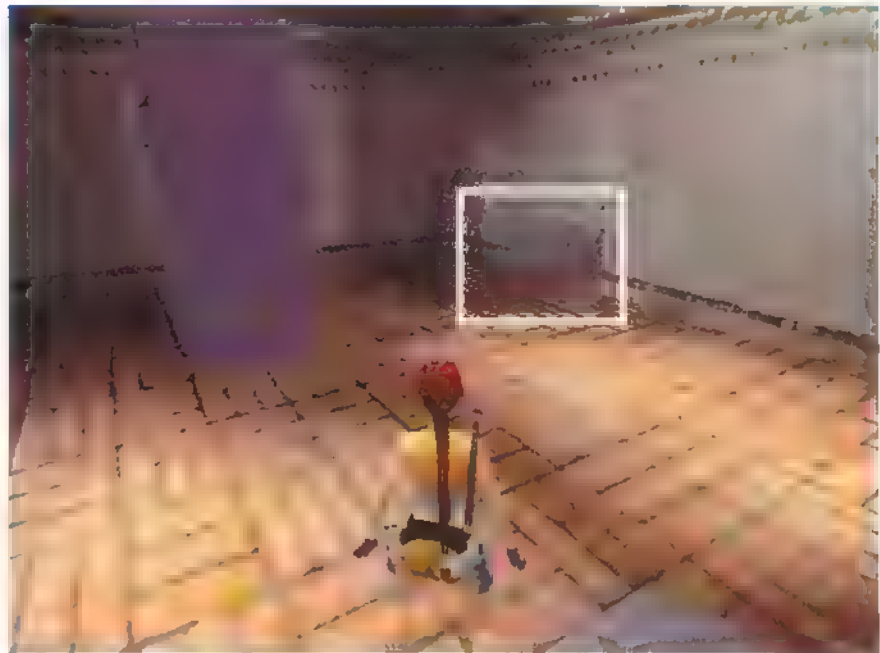
GRALSBITTER Keine Ahnung, wie die Ritter hierher kommen, jedenfalls sind sie ziemlich sauer

Der Sphinx-Komplex Secrets: 1

Das große Tor ist versperrt! Nach dem Sieg über die beiden Wachen liegt am Boden ein Silberschlüssel für die Seitentür. Aktivieren Sie die beiden Hebel (1), um die Tür zum Canyon zu öffnen. Die Krater sind nur mit exakten Sprüngen zu überwinden.

Wie gelange ich in das graue Gebäude? Am Ende des Tals können Sie das Lager betreten. Ziehen Sie das Metallregal zur Seite, um einen Kriechgang freizulegen. In der zweiten Halle ist in einer der Kisten das Blatt eines Spatens versteckt.

Wo finde ich den Spatenstiel? Durchstreifen Sie den Canyon in Richtung Sphinx (3). Eine bewachte Kiste am zweiten Tor (4) enthält den gesuchten Werkzeugstiel. Vor der Tafel unter der Sphinx können Sie eine Grabung durchführen (5) und durch das Loch zum nächsten Abschnitt gelangen. Später verlassen Sie hier den unterirdi-



MÖBELPACKER Und Lara dachte schon, dieser Raum sei eine Sackgasse. Doch nachdem das metallene Regal von der starken Archäologin verschoben wurde, fädelt ein kleiner Gang zum Kriechen ein.

schen Bereich wieder, um ein großes Tor (6) zu öffnen.

Was bedeuten die farbigen Schächte?

Die Nachtsichtoption Ihres Fernglases macht in den Schächten weitere Kombinationen sichtbar. Drücken Sie als nächstes „Feder“, „Dreieck“ und „Vogel“. Ein Raum mit neun Wandlöchern (4) ist das neue Ziel. Untersuchen Sie an den markierten Wänden (A und B) nur das jeweils rechte Loch. Mit dem Schlüssel des Re geht es wieder zu den drei Schaltern zurück.

Der Tempel im Tal | Secrets: 1

Wie werden die Stiere am Start ausgetrickst? Direkt vor den drei Schaltern wachen zwei Sphinx-Stiere (1). Locken Sie jedes der Tiere in eine der verschließbaren Kammern (2).

Keine Ahnung, wie die Hieroglyphen bedient werden! Links von den drei Schaltern liegt ein Skelett mit einem Papyrusfetzen, der das Alphabet enthält. Drücken Sie demnach in der Reihenfolge „Vogel“, „Federn“ und „Dreieck“. Dadurch wird die erste Kammer (3) zugänglich.

Mit welcher Kombination setze ich meine Sache fort?

Drücken Sie „Dreieck“, „Feder“ und „Vogel“ und Sie gelangen in die Halle mit mehreren Krokodilen (5). Betätigen Sie alle vier Wandschalter, um aus der Grube den Stein von Khepri zu entwenden. Der Hebel öffnet wieder das Gitter zum Hauptraum.

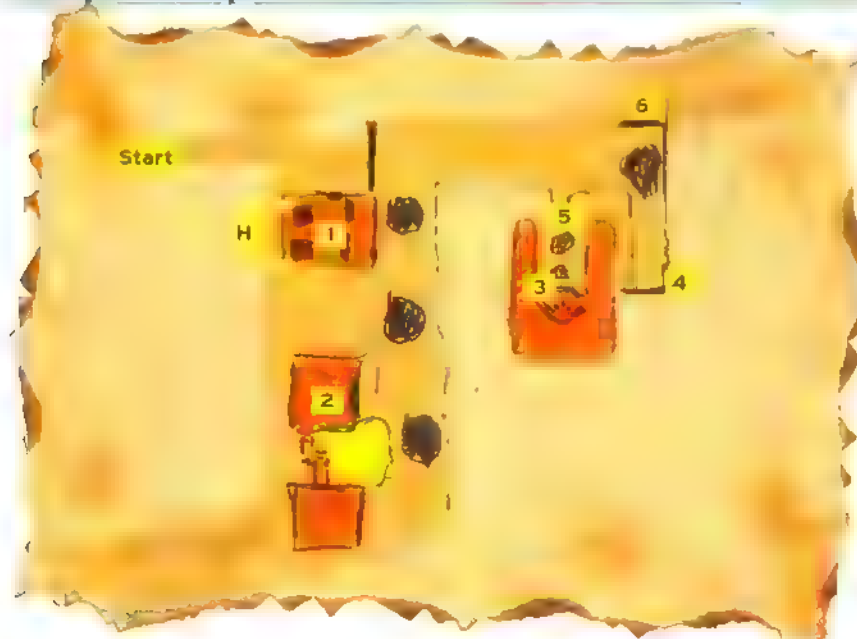
Was kommt nach dem Krokodil-Raum?

„Vogel“, „Dreieck“ und „Federn“ lautet die nächste Kombination. Das Gitter zu den Kriechgängen (6) kann passiert werden. Was Sie

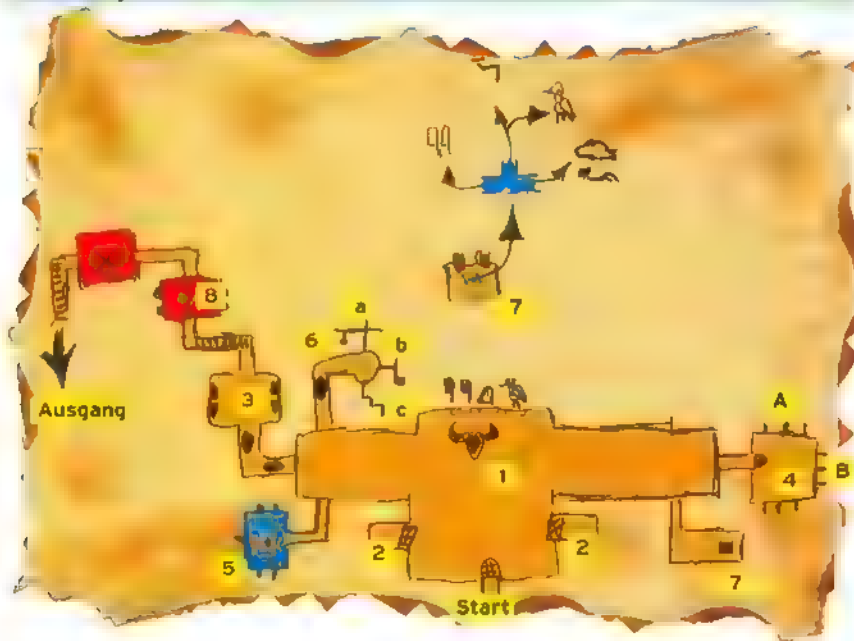


HINAB INS DUNKLE Nach einer heftigen Buddellei mit dem Spaten ist der nächste Level in Sicht.

Der Sphinx-Komplex



WELCH SCHÖNE FARBEN In den beleuchteten Schächten verbergen sich Buchstabencodes.

Der Tempel im Tal

dort erwartet, entnehmen Sie bitte unserem Extrakasten „Auf die Knie“.

Eine Kombination ist noch übrig!

Als letzte Eingabe wählen Sie „Dreieck“, „Vogel“ und „Federn“. Vorsicht, die folgende Tauchsequenz (7) ist ziemlich schwierig. Der Kasten „Abgetaucht“ sollte helfen.

Das Wasserlabyrinth haben ich überlebt, wo geht es weiter?

Mit den vier Steinen marschieren Sie schnurstracks in die Kammer mit den farbigen Schächten (3). Die Nischen

Die Kammer mit den vier Nischen sieht irgendwie gefährlich aus!

an den Wänden werden mit den Steinen ausgefüllt. Das Gitter ist jetzt offen.

Sie müssen sich schnellstens alle vier Statuen einverleiben. Nachdem Sie den Raum (8) betreten haben, winden sich scharfe Klingen von der Decke herab. Hangeln Sie sich dahinter zur nächsten Kammer, wo noch einmal Bodenfallen auf Sie warten. Springen Sie durch den Raum zum Levelausgang.

Auf die Knie

Im Level „Der Tempel im Tal“ stoßen Sie auf etliche knifflige Rätsel. Wie Sie ohne Gefahr durch den Abschnitt mit den niedrigen Kriechgängen gelangen, lesen Sie hier.

Auf der Kartenskizze erkennen Sie die Markierungen a, b und c. Dort sind drei Gänge, die Lara nur im Kriechen erforschen kann. Doch Vorsicht: auf dem dunklen Boden sind die Holzflächen nur schwer zu erkennen, unter denen sich meist tödliche Fallen verbergen.

Gang a: Biegen Sie zweimal links ab. In der Nische finden Sie den Stein von Maat.



AUF DEM HOLZWEG Auch wenn Lara ein Leichtgewicht ist, die morschen Bretter halten nicht.

Gang b: In der rechten Ecke können Sie es wagen, auf ein Holzbrett zu krabbeln. Diesmal ist nämlich ein Secret darunter versteckt. Den Granatwerfer dort können Sie gut gebrauchen.

Gang c: Kriechen Sie in dem letzten Gang nach links, rechts, links und noch mal rechts. Am Ende befindet sich eine Kammer, in der wieder ein Hebel gedrückt werden muss.



GLÜCK GENABT Diesmal befand sich unter diesen Planken keine Falle, sondern ein Secret.

Abgetaucht

Das Tauchrätsel hat es wirklich in sich. Unsere Anleitung sollte weiterhelfen.

Die einzige Orientierungshilfe in dem Wasserlabyrinth wird Ihnen durch die Hieroglyphen gegeben. Die Symbole führen zu Kammern mit Hebeln bzw. einem weiteren Artefakt.

Schritt 1: Stellen Sie sich gerade vor das Wasserloch. Blickrichtung zu den Statuen.



Schritt 2: Tauchen Sie senkrecht nach unten bei der Dreier-Gabel geradeaus, dann nach rechts einen Schacht tiefer rechtsdrehen, geradeaus noch einen Schacht tiefer dem Gang bis zum Vogelsymbol folgen, dort auftauchen.

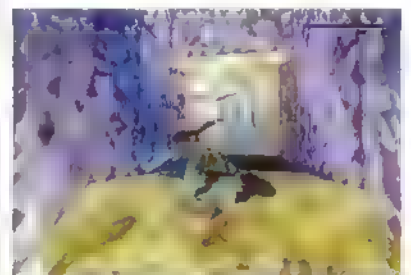
Schritt 3: Vom Vogelsymbol ausgehend, in Richtung Startpunkt tauchen eine Etage hochschwimmen, links am geschlängelten Symbol vorbei, bis zum Handsymbol. Auftauchen.



Schritt 4: Zurück bei der geschlängelten Hieroglyphe geht es senkrecht nach oben, um dort die dritte Kammer zu erreichen.

Schritt 5: Schwimmen Sie zum Ausgangspunkt Ihres Badeausflugs zurück. Bei der Dreier-Gabelung am Start schwimmen Sie diesmal nach links und nach oben. Sie sollten alsbald das Federsymbol sehen.

Schritt 6: Zum Schluss tauchen Sie wie bei Schritt 2 an der Dreier-Gabel wieder geradeaus, danach aber nach oben. Das hakenförmige Symbol führt zum letzten Hebel und zum Stein von Atum.



Die Pyramide des Menkaure I Secrets: 1

Die Starthöhe hat keinen Ausgang? Achten Sie auf die Felsen links. Dort kann Lara nach oben klettern und an einen Hebel springen. Oberhalb der Luke wartet der erste Riesenskorpion auf Ihre Heldin.

Ein Nomade wird von einem Skorpion bedrängt! Auf einem der Sandwege wird ein Krieger von einem Riesenskorpion attackiert. Helfen Sie dem Nomaden aus der Klemme. Benutzen Sie keine Granaten, da Sie Ihren Schutzling sonst mit hochjagen.

Wie komme ich in die Pyramide? Sie benötigen einen Schlüssel. Wenn Sie vor der Pyramide stehen, wenden Sie sich nach rechts. Hinter einer weiteren Schlucht ist ein graues Gebäude zu sehen. Retten Sie diesmal NICHT den Wächter, um einen Bug zu vermeiden. (Das Gewehr funktioniert danach nicht mehr!) Schnappen Sie sich jetzt den Schlüsselbund und los geht's.



GUT GESCHAUT MADEL Drehen Sie sich an der Treppe wieder in Richtung Ausgang. Ganz oben ist – nur als gelber Fleck erkennbar – der gelbe Stern zu sehen, auf den Sie mit der Armbrust schießen.

In der Pyramide des Menkaure I Secrets: 1

Ich komme nur bis zu dem Raum mit den beiden Mumiolen!

Nach den Pendelfallen schauen Sie im Treppenraum (1) nach oben. Am Ende des Schachtes ist ein gelber Stern sichtbar, der mit der Armbrust zerstört wird. Danach wird in der Wanne ein Durchgang frei.

Der Weg gabelt sich!

Beweisen Sie wieder Ihr Geschick im Sprung von Seil zu Seil. Nehmen Sie sich zuerst die Abzweigung vor, die zum Hebel führt (2). Der andere Weg endet bei einem

Pyramidenwächter (3). Mit dem Brecheisen können Sie den kleinen Stern aus der Wand herauslösen

Wo ist der Gang, der sich in der Filmsequenz geöffnet hat?

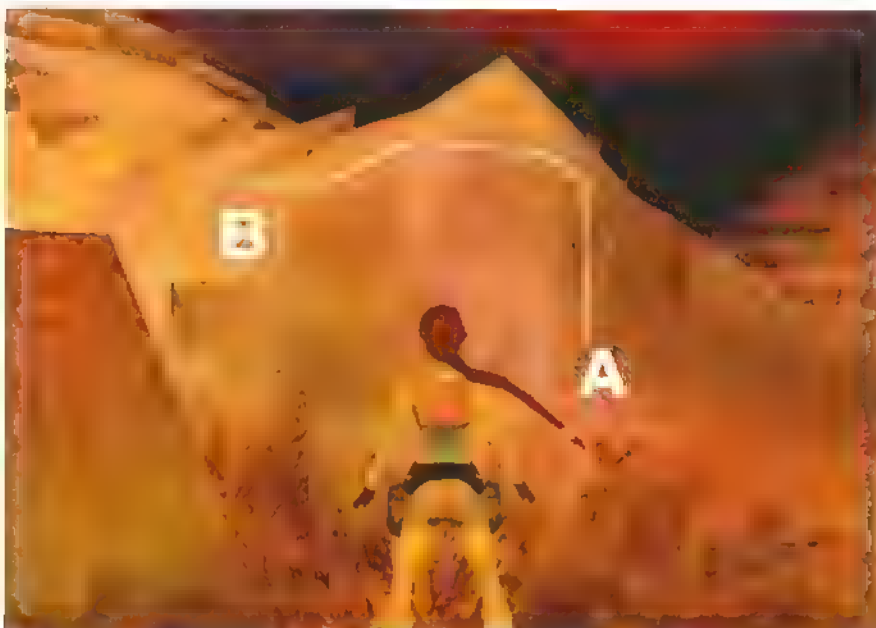
Weiter geht's im Treppenraum. Durchkriechen Sie den dunklen Gang, um an dessen Ende eine Deckenklappe zu öffnen. Besiegen Sie den Riesenskorpion und suchen Sie nach dem Knopf in einer Nische der linken Pyramide (4).

In der Pyramide endet mein Weg vor einem verschlossenen Gitter!

An der Abzweigung nach links absolvieren Sie zunächst den Sprung über die Grube. Hinter der Ecke ist ein Seilschalter, den Sie erst ziehen, bevor es an der Sprossendecke entlang weitergeht.

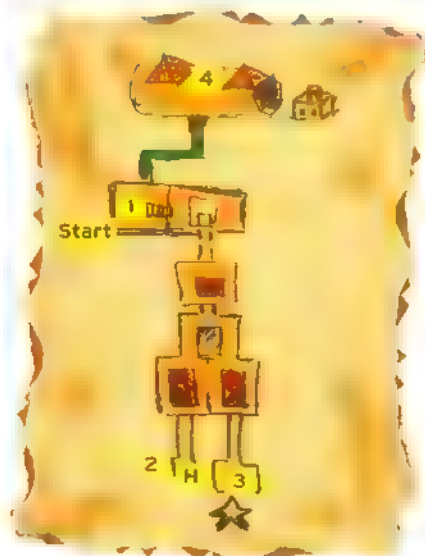


FEUER FREI! So ein Granatwerfer ist schon eine feine Sache. Da muss auch der Skorpion aufgeben.



KAUM ZU SEHEN Um wieder über die Schlucht zu gelangen, springen Sie an dem Sandhügel (A) hoch. Dort kann sich Lara festhalten. Hangeln Sie sich um die Ecke bis ganz nach links (B). Geschafft!

In der Pyramide des Menkaure



Mastabas

Sie merken schon, dass es langsam auf das Ende des Spiels zugeht. Um die Rätsel zu knacken, muss jetzt wesentlich mehr Gehirnschmalz aufgebracht werden als zuvor.

Der gesamte Abschnitt läuft nach folgendem Schema ab: Über die Abgründe hinwegspringen (Bild 1), nach Holzturen suchen, die Bodenklappen öffnen, die Kristalle in den Löwenköpfen zerschießen (Bild 2), an der Oberfläche wieder über einen Abgrund springen usw. Wenn Sie die Kammer mit den drei Steinsäulen



Bild 1: In diesem Abschnitt ist häufiges Abspringen von Abgründen notwendig, da die Sprünge über die Schluchten sehr exakt durchgeführt werden müssen.



Bild 2: Benutzen Sie die Armbrust und die Explosivmunition, um die Kristalle zwischen den Zähnen zu zerstören. Dadurch werden Türen geöffnet, aber auch Mumien freigelassen. Wenn Sie es geschafft haben, sollten Sie folgende Gegenstände im Gepäck haben: eine Feldflasche, einen Sandsack, den Benzinanker und eine



Schütten Sie das Wasser in die linke und den Sand in die rechte Schale. Das Benzin gehört in die Mitte. Zünden Sie das Benzin mit einer brennenden Holzfackel an. Tataa ... eine Tür geht auf!

Holzfackel. Die Feldflasche füllen Sie in der Wasserpfütze hinter den Säulen auf. Etwas weiter wartet eine Kammer mit den drei berühmten „Nichts-Hören-Sehen-Sprechen-Affen“ auf Lara. Wenden Sie die Brechstange an der rechten Affenfigur an, um eine Tür zu öffnen. Die anderen beiden Skulpturen rufen nur feindliche Primaten auf den Plan.



Die Figürchen kennen Sie doch. Halten Sie sich bei den Skulpturen einfach an die alte Weisheit: „... Schweigen ist Gold.“ Der Schalter am schweigenden Affen (rechts) hilft Lara weiter.

(1) und springen Sie hinüber zur Pyramidenseite. Sie können immer nur bestimmte Quader gefahrlos betreten. Auf der Skizze sind alle ungefährlichen Stellen gelb eingezeichnet. Die grauen Quader müssen übersprungen werden. Betreten Sie ein rot gezeichnetes Feld, poltert von oben ein Fels herab. Suchen Sie also Deckung auf dem nächstmöglichen Feld.

Ich stehe wieder an der Schlucht!

Nach dem dritten Steinschlag müssen Sie die Schlucht überqueren (2). Wenden Sie sich nach links, um dort erneut den Abgrund zu überqueren. Bei dem Quader mit dem Medipack (3) können Sie den Weg fortsetzen.

Die Königspyramiden von Khufu ■ Secrets: 1

Riesenskorpione greifen an!

Sie können sich erneut als Menschenretter versuchen. Nach dem Kampf finden Sie in den beiden Kellern noch Ausrüstung.

Bug-Problem!

Sie erinnern sich - im Level „Die Pyramide des Menkaura“ konnten Sie einen Krieger im Gebäude mit dem Riesenskorpion retten. Leider kam es im Test dabei zu dem erwähnten Waffen-Bug. Der Wächter muss aber gerettet worden sein, wenn Sie die Tür im rechten Keller öffnen wollen, um ein weiteres Secret einzustreichen.

Wie komme ich über die Schlucht?

Es gibt an den Pyramiden einige Quader, die leicht hervorstehen. Springen Sie im

Mastabas ■ Secrets: 1

Ich habe den Sphinx-Komplex verlassen, wo muss ich jetzt eigentlich hin?

Schauen Sie noch einmal auf die Kartenskizze „Der Sphinx-Komplex“ (S. 178). Bei Nr. 6 ist ein Tor, das Sie jetzt öffnen können. Dahinter wenden Sie sich nach links, um zwischen den Zapfsäulen einen Benzinanker einzustecken. In der Seitengasse am Levelingang geht es weiter.

Die große Pyramide ■ Secrets: 1

Wie gelange ich zur großen Pyramide?

Springen Sie über den Abgrund und arbeiten Sie sich durch die bewachten Gebäude bis zu der großen Schlucht vor. Suchen Sie nach dem kleinen Vorsprung

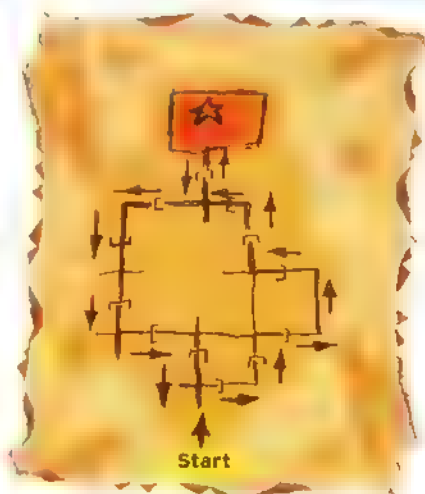
Die große Pyramide



Pfadfindung

Wer dieses Puzzle ohne Kartenvorlage schafft, darf getrost den Titel Rätseigenie führen. Verkürzen Sie sich lieber die Zeit, indem Sie unsere Vorlage benutzen.

Das Labyrinth in der Khufu-Pyramide ist leichter zu durchqueren, als Sie denken. Ignorieren Sie die Schalter und gehen Sie gemäß den Pfeilen auf der Skizze durch die Gänge. Wer es nicht unterlassen will, die Schalter auszuprobieren, kann dies ruhig tun. Das Rätsel lässt sich genauso lösen, allerdings müssen Sie sich mit unzähligen Käfern auseinandersetzen. Die Felstüren öffnen sich automatisch, dahinter lauern meistens Skorpione. Am Ende des Labyrinths wartet ein Pyramidenwächter auf Lara, um den Sie sich erst kümmern müssen, bevor Sie sich den Stern schnappen können. Kehren Sie an die Oberfläche zurück. Springen Sie über die Schlucht und dann immer schräg nach links oben, die Quaderstufen hinauf. Ziel ist die Tür zur großen Pyramide.



Zickzack über die Schlucht, bis Sie einen Riesenskorpion erspähen. Dort gibt es einen dreieckigen Felsen, den Sie nach hinten schieben können. Dadurch wird ein Gang geöffnet, der in die Pyramiden führt.

Der blaue Schacht ist viel zu hoch!

sternförmigen Schlüssel nacheinander eingesetzt.

Betätigen Sie den Schalter an der Wand und kehren Sie in den unteren Fackelraum zurück. Erneut Schalter drücken und zur Abzweigung gehen. Den Gang abwärts laufen, bis Sie den blau erleuchteten Schacht erreichen.

In der großen Pyramide 1 Secrets: 1

Die obere Gittertür lässt sich nicht öffnen!

An der Abzweigung geht es zunächst rechts hoch. Passieren Sie das untere Tor und die Quetschfallen. In der Kammer liegt eine Fackel. Einfach alle übrigen Wandfackeln entzünden und schon kann ein Hebel in einer Nische gedrückt werden. Gehen Sie nun zum oberen Gitter. In der Kammer dahinter werden die

Der Tempel des Horus 1 Secrets: 0

Gibt es irgendwie eine Lösung für das Waagen-Rätsel?

Nehmen Sie bei der ersten Waage die große Feldflasche vom Boden auf. Sie müssen insgesamt drei Waagen ins Gleichgewicht bringen. Mit den beiden Wasserbeuteln (5 und 3 Liter) berechnen Sie die richtigen Mengen.

Gut abgewogen

Hoffentlich waren Sie im Kopfrechnen gut, denn jetzt wird's mathematisch.

1. Waage: 5 l auffüllen und mit der kleinen Flasche kombinieren. 2 l in die Waage
2. Waage: Zweimal 3 l in die 5-l-Flasche füllen, 5 leeren und den 1 l aus der kleinen Flasche einfüllen. Noch mal 3 l in die große Flasche. 4 l in die Waage schütten
3. Waage: Zweimal 3 l in die 5-l-Flasche füllen. Den übrigen 1 l in die Waage



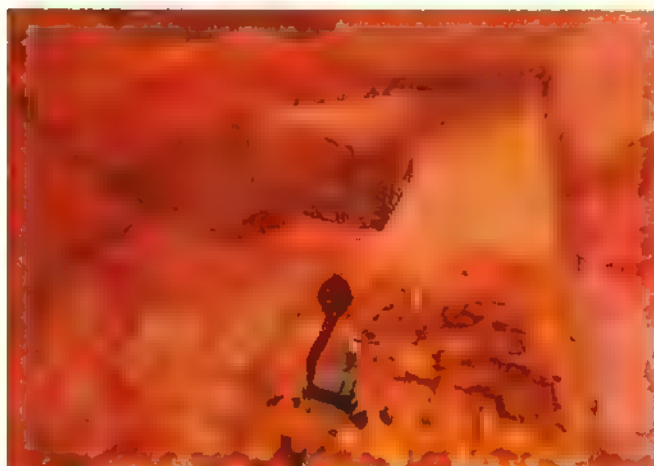
Ich habe die Götterstatue erreicht!

Setzen Sie die vier Statuetten auf die Säulen und treten Sie an den ägyptischen Gott heran. Nach der Zwischensequenz tauchen Sie im Graben nach Seths Amulett. Zwei Hebel in den Nischen am Ufer müssen betätigt werden.

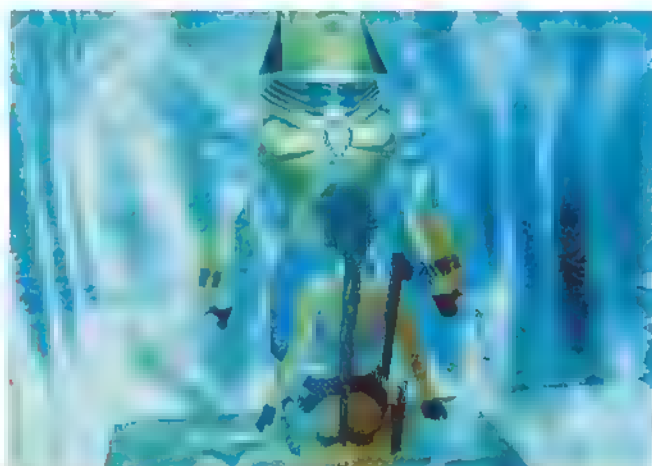
Wie entkomme ich dem Endgegner?

Schauen Sie sich die Höhlenwände genau an. Es gibt zahlreiche Vorsprünge, über die Sie sich nach oben zum blauen Schacht vorarbeiten müssen. Vergessen Sie das Hangeln nicht, um an einigen Stellen weiterzukommen. Steigen Sie im ersten Raum des Schachtes aus und passieren Sie die Gruben- und Quetschfallen auf dem Weg nach oben. Glückwunsch, Sie sind am Ziel, Lara jedoch ...

Stefan Weiß



SUCHBILD Schon aufgefallen? Der Stein direkt vor Lara ist als einziger dreieckig, das bedeutet doch etwas. Klar doch, er lässt sich schieben!



GOTTICH Wow, nach sage und schreibe 844 Savegames, unzähligen Kannen Kaffee und mit schmerzgekrümmten Fingern stehe ich mit Lara am Ziel.

SWAT 3: Close Quarters Battle

Den bosen Buben als LAPD-Einsatzleiter das Handwerk zu legen, ist nicht leicht. Wir sagen Ihnen, wie's geht.

FAKTEN

■ ENTWICKLER: Sierra Studios ■ VERTEILER: Havas Interactive ■ PREIS: Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN: Bereits erschienen ■ USK: Ab 16 Jahren

Keine Frage, Sie haben sich ein schweres Stück Arbeit ausgesucht. Mit unseren allgemeinen Tipps zu SWAT 3 sollten Sie aber bald in der Lage sein, für Recht und Ordnung im Los Angeles des Jahres 2005 zu sorgen. Viel Erfolg!

Polizschule

Welche Charaktereinstellungen sind am besten?

Alle und gar keine! Auch wenn es bei SWAT 3 individuelle Gestaltungsmöglichkeiten für Ihren Charakter gibt – auf Ihre eigene Figur wirkt es sich in keiner Weise aus, ob Sie nun als waffen-närrischer Grunsnabel oder als weiser SWAT-Opa mit 40 Dienstjahren auf dem Buckel Ihr Team anführen.

Was für ein Team soll ich auswählen?

Alle Officers besitzen Charakterwerte, die aber nicht aus den Personalakten ersichtlich sind. Hinweise auf gute Skills geben Ihnen zum Beispiel die Auszeichnungen. Weitere Hilfe finden Sie in unseren Tuningtipps (S. 193).

Muss ich mir das lange Briefing antun?

Auch wer nicht im Karriermodus spielt, sollte sich den noch ausgiebig mit der Einsatzbesprechung befassen. Die dort gelieferten Informationen sind lebensnotwendig für Ihr Team. Am wichtigsten sind dabei die Abschnitte „Waffen“, „Verdächtige Personen“, „Geiseln“, „Lageplan“ und „Taktische Vorteile“. Sie müssen so viel wie möglich über die Einsatz-

Wie rüste ich denn nur meine Jungs aus?

Macht es Sinn, die Standard-einstellungen für Munitionsverteilung abzuändern?

Wie viele Granaten sollte ich für einen Einsatz mitnehmen?

situation in Erfahrung bringen, um das SWAT-Team optimal ausrüsten zu können.

Es gibt keine Universalausrüstung. Wenn Sie wissen, was für eine Einsatzart und mit welchen Verdächtigen und Waffen Sie rechnen müssen, schauen Sie doch einfach in unseren Ausrüstungskasten. Dort sehen Sie genau, für welchen Zweck welche Waffe benutzt werden sollte.

Stellen Sie sich einfach folgende Situation vor: Ihr Team soll eine Bank räumen, in der sich schwer bewaffnete Terroristen aufhalten, die allesamt schwere Schutzkleidung tragen. Würden Sie jetzt allen Ernstes versuchen, die nicht tödliche Munition des M4-Ge- wehres einzusetzen? Wohl kaum. Sie sehen schon an diesem einfachen Beispiel, dass es sich durchaus lohnt, einen oder zwei Gedanken an die Munitionsausstattung des SWAT-Teams zu investieren und situationsabhängige Modifikationen vorzunehmen.

Für Ihre Teamkollegen können Sie es bei den Normaleinstellungen belassen. Lediglich Ihre eigene Ausrüstung sollten Sie etwas modifizieren. Schrauben Sie die Anzahl der CS-Granaten bis zum Maximum hoch. C2- und Blendgranaten hingegen lassen Sie nur

von Ihrem Team werfen. Wenn Sie ein Gebäude im Dynamik-Modus stürmen möchten, sollten Sie für Ihre Kollegen die Anzahl der C2 und Blendgranaten erhöhen.

Wie beginne ich den Einsatz - verdeckt oder dynamisch?

Rufen Sie sich erneut ins Gedächtnis, was Ihr Hauptziel in einer Mission ist. Geiselfreiungen sollten immer erst verdeckt begonnen werden, um die Gegner nicht vorzeitig zu alarmieren. Denken Sie auch wieder daran, dass die Bewaffnung eine Rolle spielt (Stichwort Schalldämpfung). Stehen Sie dagegen unter Zeitdruck, um zum Beispiel schnellstmöglich einen terroristischen Raketeneinsatz zu verhindern, ist der Dynamik-Modus vorzuziehen. Wenn Sie bei einer Rettungsaktion entdeckt werden, schaltet das Team automatisch in diesen Modus um. Behalten Sie ihn dann so lange bei, bis Sie die unmittelbare Bedrohung neutralisiert haben. Danach kann wieder der Verdeckt-Modus aufgenommen werden.

Wie erhalte ich gute Bewertungen?

Es genügt nicht, eine Mission erfolgreich zu beenden. Als ob das nicht schon schwer genug wäre, Sie müssen auch diverse Polizeistandards einhalten, die sich in der Leistungsbewertung niederschlagen. Die wichtigsten Verhaltensregeln finden Sie im Extrakasten „Protokoll“.



WICHTIGE DETAILS Auf der Karte können Sie drei Gruben erkennen – der ideale Standort für die Bösewichter, um die Luftabwehr-Raketen zu starten.



AUF DIE PLATZE Die eingesetzte Blendgranate verschafft Ihnen die nötige Zeit, mit dem Team einen schnellen Zugriff im Gebäude durchzuführen.

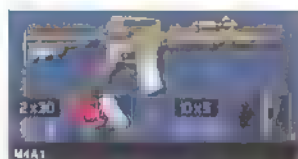
Aufgerüstet

Als guter Teamchef müssen Sie natürlich genauestens darüber Bescheid wissen, wie Ihre Ausrüstung richtig einzusetzen ist. In unserem Extrakasten erfahren Sie, für welchen Zweck welches Utensil am besten geeignet ist.

Waffen

M4 A1

Besitzt die Munition mit der höchsten Mündungsgeschwindigkeit und damit der höchsten Reichweite. Wenn Sie keine Geiseln zu erwarten haben und im Freien operieren (zum Beispiel in der Mission „Schnelleinsatz Hyperion-Wasseraufbereitungsanlage“), sollten Sie sich für dieses Gewehr entscheiden. Sie können damit schon sehr früh das Feuer auf angreifende Terroristen eröffnen, bevor Sie selbst beschossen werden.



Primärmunition	Sekundärmunition
Hohlmantelgeschoss Kaliber .223	Atlantis Arms Punch (AAP)

Wenn Sie wissen, dass Ihre Gegner mit Schutzkleidung ausgerüstet sind, füllen Sie Ihr Inventar ausschließlich mit der Primärmunition auf. Mit der Sekundärmunition können Verdächtige kampfunfähig gemacht werden, ohne sie zu töten. Allerdings funktioniert das nur, solange die Zielpersonen keine Schutzwesten oder -kleidung tragen. Zielen Sie damit aber nicht auf den Kopf, zwecks drei solcher Treffer können nämlich tödlich sein. Eine zweite sinnvolle Einsatzmöglichkeit der Atlantis Arms-Punch-Munition ist das Ruhigstellen von in Panik geratenen Zivilisten, wenn sie in keiner Weise auf Ihren Anruf „Kooperieren“ reagieren, sondern schreien und davonlaufen.

Heckler & Koch MP5 bzw. MP5-SD

Die klassische Waffe für Gebäudemissionen. Sobald ein stiller Vorgehen dringend erforderlich ist (zum Beispiel bei einer Geiselnbefreiung), kommt generell die schallgedämpfte Variante zum Einsatz. Es wäre zu ärgerlich, wenn der Auftrag scheitert, nur weil die Terroristen durch laute Schüsse in den Alarmzustand versetzt werden.



Primärmunition	Sekundärmunition
9mm-Hohlmantelgeschoss	9mm-Stahlmantelgeschoss

Die primäre 9mm-Hohlmantelmunition ist stark genug, die Schutzkleidung der Gegner zu durchschlagen. Sie bewährt sich in den meisten Situationen. Entdecken Sie Verbrecher, die sich hinter Glas- oder dünnen Holzwänden aufhalten, sorgt der Einsatz der Stahlmantelmunition für eine böse Überraschung beim Gegner. Bedenken Sie aber, dass beide Munitionsorten beim Einsatz in der schallgedämpften MP5-SD einen gewissen Reichweite- und Durchschlagskraftverlust erleiden.

Benelli M1 Super 90

Der Blick in die SWAT 3-Foren zeigt es – an dieser Waffe scheitern schon die Geister. Während sie die einen aufgrund der enormen Feuerkraft in den Himmel loben, halten andere aufgrund der niedrigen Feuerrate gar nichts von diesem Gewehr. Es kann jedoch nichts schaden, bei Inneneinsätzen ohne Geiselnahme wenigstens eine Benelli mitzunehmen.



Primärmunition	Sekundärmunition
Taktische 00-Schrotpatronen	Fragmentierbare Eindringladung

Eines steht fest: Ein direkter Treffer mit der 00-Munition wirft jeden Gegner zu Boden. Auf kurze Distanz durchdringt sie jede Schutzkleidung, in der Regel genügt ein einzelner Treffer, um für Ruhe zu sorgen. Die sekundäre Brechladung ist eine reine Spezialmunition, um sich gewalttätig Zutritt durch verschlossene Türen zu schaffen.

Springfield Armory 1911-A1

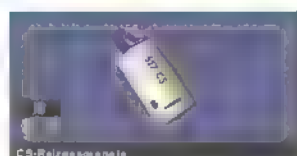
Stellt eigentlich nur eine Notlösung im Spiel dar, falls die Munition der Langwaffe ausgeht. Da Sie aber in SWAT 3 ohnehin nicht wie in einem 3D-Shooter vorgehen, kommen Sie so gut wie nie in Munitionsnot.



Ausrüstung

CS-Reizgasgranate

Ein wirklich nützliches Utensil. Rufen Sie Ihre Spielfigur mit dem Maximum an Tränengasgranaten aus. Das reizende Chemegemisch verschafft Ihnen einen enormen taktischen Vorteil im Spiel. Da Ihre Teamkollegen allerdings nicht immer ziescher werfen, stellt der CS-Einsatz eine ihrer Hauptaufgaben dar. Aufgrund des begrenzten Wirkungsbereichs der Granaten empfiehlt es sich, in größeren Räumen immer mehrere CS-Behälter nacheinander im Raum zu verteilen. Mit Hilfe des CS-Gases schaffen Sie es auch, nicht kooperierende Zivilisten in Gewahrsam zu nehmen. Mit etwas Übung sind auch Werferwürfe möglich.



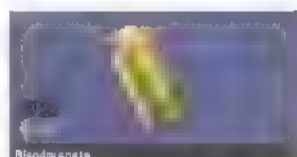
C2-Sprengstoff

Wenn Sie Einsätze ohne die Benennung bestreiten und trotzdem aufstark eine Tür öffnen müssen, kommt der Sprengstoff zum Einsatz. Diese Aufgabe können Sie getrost Ihrem Team überlassen.



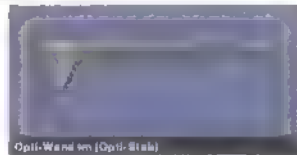
Blendgranaten

Für den Dynamik-Modus unentbehrlich. In der Regel sind die Terroristen schon vorgewarnt, wenn Sie dynamisch vorgehen. Das Blendern der Gegner kann Ihnen dennoch dabei helfen, einen taktischen Vorteil zu erlangen. Teilen Sie immer nur ein Team dazu ein, eine Blendgranate in einen Raum zu werfen, während das zweite Team die Tür öffnet und Deckung gibt. Dadurch kommt es zu weniger Fehlwürfen seitens Ihrer Kollegen.



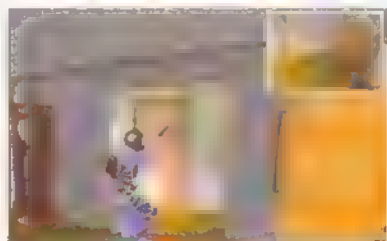
Opti-Wand tm (Opti-Stab)

Das kleine Werkzeug kann oftmals lebensrettend sein, wenn Sie Gebäude mit vielen Zimmern und Ecken durchsuchen müssen. Es ist in der Regel besser, den Spiegel selbst zu bedienen, als diese Aufgabe den Teamkollegen zu überlassen. So bekommen Sie sofort ein genaues Bild von der Lage. Außerdem postieren sich die K-Polizisten manchmal völlig deckungslos in einem Türrahmen und werden damit zur leichten Zielscheibe für Terroristen.



Klare Sicht

Typischer Spiegeleinsatz. Hinter dem Durchgang führt ein langer Flur nach links. Vorsicht ist hier angebracht. Während der Spiegeleinsatz behaupten Sie die Tür gegenüber im Auge.



Protokoll

Polizeiarbeit bringt zwar viel Action, aber auch eine Menge Regeln mit sich.

Ihre Bewertung des Führungsstils setzt sich aus verschiedenen gewichteten Komponenten zusammen:

Überlebende Officers	30%
Korrekt Einsatz von tödlicher Gewalt	20%
Respekt-Level	15%
Rettungen	20%
Missionserfolgsrate	15%

Grundregeln:

Oberstes Gebot für eine gute Bewertung ist das Überleben aller Officers.

Schießen Sie nicht auf unbewaffnete Verdächtige. Optimal ist es, wenn Sie nur auf Verbrecher feuern, die ihre Waffe gegen Sie erheben. Zielen Sie nur auf Beine oder Arme, auch das erhöht den Respekt-Level.

Seien Sie in allem ein Vorbild, um sich den Respekt Ihrer Kollegen zu verdienen. Das beinhaltet zum Beispiel, vor der Schussabgabe Verdächtige mit dem Befehl „Kooperation“ anzurufen, korrekte Funkmeldungen abzusetzen usw.

Beispiel: Wenn Sie einen verwundeten Terroristen am Boden liegen haben, der Einsatzleitung aber „Neutralisiert“ übermitteln, gibt das Punktabzug. Ebenso schlecht wirkt es sich auf die Bewertung aus, wenn Sie eine Geisse gefunden haben, aber dabei vergessen, die Meldung „Kontakt“ abzugeben.

Die Regeln sind aber kein Muss. Wer nur die Missionen erfüllen will, kann sie ignorieren.

Meine Kollegen machen, was sie wollen!

Eines der wesentlichen Elemente im Spiel ist die richtige Teamsteuerung. Wir haben dazu im Extrakasten „Der harte Einsatz“ Situationsbeispiele beschrieben, die Ihnen zu einer guten SWAT-Führung verhelfen sollten.

Sichtkontakt halten

Wenn Sie Ihre Einsätze beginnen, sollten Sie darauf achten, die Teams nicht allzu sehr zu verteilen. Sie müssen immer in der Lage sein, gegenseitig Deckung zu geben oder schnell als komplette Einsatzgruppe agieren zu können.

Team Rot, Blau und komplettes Team

Das Arbeiten mit den Zweier-Teams bewährt sich in Situationen, die im Verdeckt-Modus ausgeführt werden. Versuchen Sie, immer eine strikte Arbeitsteilung einzu-



GUTE FÜHRUNG: Von dieser Position aus können Sie Team Rot (links im Gang) und Blau (rechts im Studio) sehr gut Anweisungen geben, um den dahinter liegenden Raum gleichzeitig zu stürmen.

halten, um sich so eine gute Arbeitsroutine anzueignen.

Wie funktioniert eine gute Teamsteuerung?

Beispiel: Team Rot sucht mit dem Spiegel einen Gang nach Verdächtigen ab. Sollte dabei der rückwärtige Bereich von Team Rot ungedeckt sein, postieren Sie entsprechend Team Blau. Bei Feindkontakt wechseln Ihre Kollegen automatisch in den Dynamik-Modus. Befehle an Einzelteams werden dann

halten, die Gegner stehen jedes Mal an einer anderen Stelle!

manchmal nicht mehr korrekt ausgeführt. Geben Sie daher lieber gleich Anweisungen für das gesamte Team.

Auch wenn die KI der Gegner auf den ersten Blick sehr gewieft zu sein scheint, gibt es doch klar erkennbare Muster. Für jede Mission gibt es eine bestimmte Anzahl an Positionsmöglichkeiten für Terroristen und Geiseln, die sich nach mehreren Durch-

Schummelpolizei

Bevor Sie vor Wut wieder einmal während einer SWAT 3-Mission die Zähne in die Tastatur rammen – ruhig bleiben, wozu gibt es denn Cheats im Leben.

Unsere Cheats helfen Ihnen sicher ich weiter. Während einer Mission drücken Sie SHIFT und # (dt. Version) bzw. SHIFT und O (engl. Version), um damit die Befehlskonsole zu aktivieren. Jetzt einfach den entsprechenden Code eingeben und mit ESCAPE zurück ins Spielgeschehen.

S WIRD SOMMER JUNGES: Gönnen Sie Ihrem Team doch einmal etwas mehr Beinfreiheit beim Terroristenjagen.



Code	Effekt
iamfeet	Alle Missionsziele sind erfüllt
johnwoo	Reduziert die Spielgeschwindigkeit
swatford	God-Mode für das ganze Team
biggerpockets	Unbegrenzte Munition
casual	Team hat weniger Kleidung an
doubleshot	Waffen feuern schneller
nc17	Sorgt für mehr Grafikeffekte (nur engl. Version)
noshades	Nachtmissionen erhalten Tageslicht
hotstuff	Gegner sind schwerer zu töten
rables	Wenn Sie danach auf eine Ratte schießen, greifen übrige Nager lautstark an (Easteregg)
justin	Verdächtige geben nicht mehr auf



DEADLINE Fünf hervorragend postierte Schützen haben unser Team total zusammengeschossen.

gängen wiederholen. So können Sie sich nach und nach die verschiedenen Gegnerstandorte einprägen.

Manchmal fallen mir Terroristen durch offene Türen in den Rücken, kann ich dagegen etwas tun?

Es gibt immer wieder Spielsituationen, in denen trotz intensiver Deckung ungeschützte Lücken entstehen. In Gebäuden können Sie sich zum Beispiel dadurch behelfen, dass Sie die Türen, durch die das Team eingedrungen ist, wieder schließen. Sollten sich Verbrecher anschleichen, hören Sie, wenn die Tür von ihnen geöffnet wird, und Sie können darauf reagieren.

Deutsch oder Englisch?

Muss ich bei Selbstbefreiungen darauf achten, keine Zivilisten zu verletzen?

Besitzen Sie die deutsche Verkaufsversion von SWAT 3, brauchen Sie sich keine Sorgen darüber zu machen, aus Versehen Teammitglieder oder Geiseln zu verletzen. Sie können fast bedenkenlos einen Raum stürmen und eine volle Salve blindlings in den Raum abgeben, da nur die Bösewichter getroffen werden. Schade eigentlich, denn dadurch geht ein wesentliches Spielelement – das vorsichtige Vorgehen – den Bach hinunter. Eigentümer der englischen Version müssen dagegen immer schön aufpassen, wohin sie schießen. Wenn Ihnen die deutsche Spielvariante dennoch besser gefällt, können Sie die englische Version entsprechend editieren. Dazu öffnen Sie einfach die Datei swat.cfg mit einem Texteditor. Die Zeile „shootgoodguys=1“ ändern Sie um in „shootgoodguys=0“. Danach ist wildes Ballern möglich. Achten Sie aber darauf, vorher den Schreibschutz dieser Datei zu deaktivieren. Na dann, fröhliche Hatz.

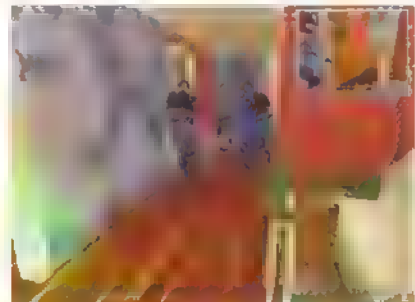
Stefan Weiss

Der harte Einsatz

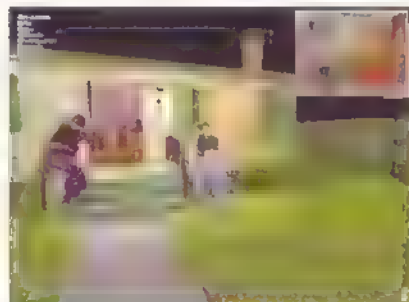
Deckung geben, Räume sichern – SWAT 3 besitzt viele Standardsituationen, die immer nach gleichem Schema ablaufen sollten, damit Sie im Spiel sicherer werden.



ACCESS IM BLICK Den Hauseingang einzuschätzen, ist nicht allzu schwer. Problematisch ist der rechte Durchgang. Doch mit dem Opti-Stab sehen Sie auch dort nach dem Rechten.



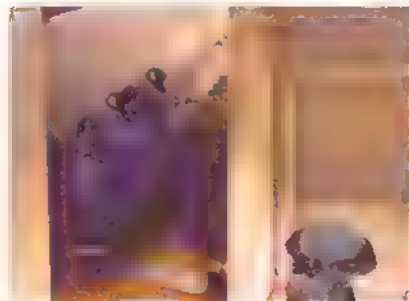
GRUPPENSTELLUNG Situation: Ein Zimmer sichern. Team Blau gibt seitlich Deckung. Team Rot dringt gerade ein. Die aktivierte Kamera zeigt Ihnen, was Team Rot gerade sieht.



KEINE GEFAHR Team Rot ist durch den Hintereingang eingedrungen und sichert den Raum (Kamera). Währenddessen bleibt Team Blau am Haupteingang stehen, um Deckung zu geben.



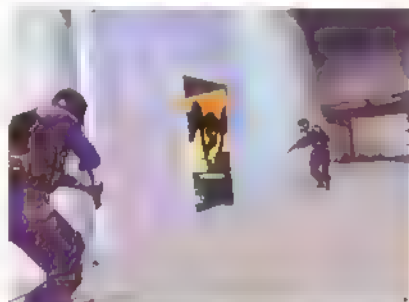
ENGSTELLE Der Türbereich zum Hinterzimmer ist schwer zu sichern. Stellen Sie ein Team rechts von der Stellwand ab, um die Tür im Auge zu behalten. Team Rot rückt dann vor.



TREPPAUF Auch wenn Ihr eigentliches Ziel hinter der Tür liegt, wäre es an dieser Stelle mehr als sträflich, die nach oben führende Treppe nicht von einem Team absichern zu lassen.



EINGEBLENDET Kleine Räume, wie zum Beispiel das Bad hinter der Tür, eignen sich besonders gut für den Blendgranaten-Einsatz. Der Wirkungsradius reicht für das ganze Zimmer aus.



EINFACH REIZEND Ein Terrorist ist durch die Tür geflüchtet. Laufen Sie nicht einfach hinterher. Lassen Sie Ihr Team in Stellung gehen und bepflastern Sie das Zimmer mit CS-Gas.



DER LANGE GANG Schwierig abzusichern sind lange Korridore mit mehreren Türen. Lassen Sie Ihre Teams in entgegengesetzte Richtung in Deckung gehen und öffnen Sie die erste Tür

Tuning-Tipps

Mehr Spielespaß durch Performance-Steigerung – hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

Ob in L.A. bei **SWAT3** oder in Britannia bei **Ultima 9** – mit nur wenigen Einstellungen kommen Sie in den Genuss von mehr Spielespaß. Weiter finden Sie Tipps zu **Messiah** und **Thandor**.

SWAT3

Wie kann ich die Spielperformance erhöhen?

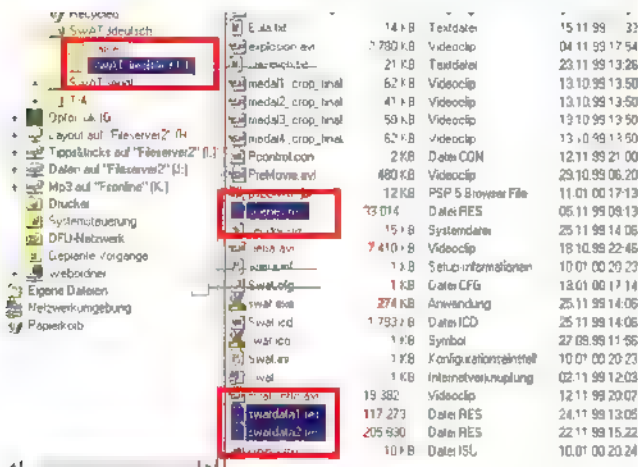
Schritt 1: Legen Sie in Ihrem **SWAT3** Spielverzeichnis, (z.B. c:\SWAT3) ein Unterverzeichnis mit einem beliebigen Namen (z.B. SWAT3resBACKUP) an.

Schritt 2: Markieren Sie die Dateien **scenes.res**, **swatdata1.res** und **swatdata2.res** im **SWAT3** Spielverzeichnis und verschieben Sie diese in das neu erstellte Unterverzeichnis.

Schritt 3: Mit WinZip alle drei Dateien entpacken. Geben Sie dabei jeweils als Unterverzeichnisnamen den ursprünglichen Dateinamen ein (**swatdata1.res** entpacken Sie also in Ihr Spielverzeichnis in das Unterverzeichnis **swatdata1.res** usw.). Spielstände werden danach schneller geladen und die Spielperformance nimmt bis 20% zu, da die Texturen nicht mehr dekomprimiert werden müssen. Darüber hinaus können Sie jetzt auch die Spieldateien editieren.

Keyboard-Konfiguration

Falls Sie die englische Originalversion von **SWAT3** besitzen, werden Sie vielleicht bemerkt haben, dass Veränderungen bei der Tastenbelegung oder Bildschirmauflö-



SCHRITT EINS Markieren Sie die gezeigten .res-Dateien, um sie in einem neuen Unterverzeichnis (hier: **SWAT3resBACKUP**) abzulegen.

Editieren von Charakterdaten

Wenn Sie - wie beschrieben - die .res-Dateien entpackt haben, können Sie unter anderem die Charakterwerte Ihres aktuellen Einsatzteams verändern.

Starten Sie einfach ein Spiel und suchen Sie sich wie gewohnt ein Team aus. Schreiben Sie sich die Dienstnummern der Teamofficers auf und beenden Sie das Spiel. Die zu editierenden Dateien finden Sie im Ordner **swatdata1.res/s/watdata/data/global**. In der Datei **characters.dat** sind die Charakterwerte der Officers gespeichert. Um herauszufinden, welche Officernummer zu welcher Dienstnummer gehört, öffnen Sie noch die Datei **officers.dat**. In der Spalte „serial#“ stehen die Dienstnummern in der Spalte „number“ die Officernummern. Jetzt können Sie sich in der Datei **characters.dat** Ihre Schutzkategorie vornehmen. Die Spalten S, M, A und E stehen für Stress-, Schießkunst-, Aggressions- und Erfahrungslevel. Setzen Sie nun zum Beispiel für Ihr gesamtes Squad die Werte S, M und A auf das Maximum (10), werden Ihre Kollegen in den Missionen viel früher ihre Waffen gebrauchen und treffsicherer sein. Dadurch ergeben sich Terroristen viel früher



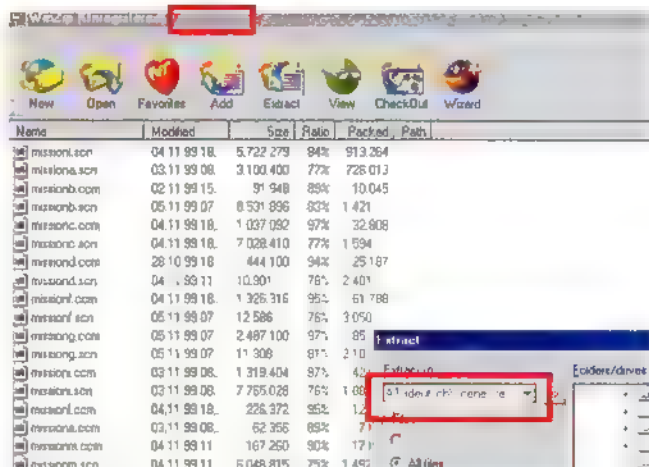
VIEL FEIND, VIEL EHR! Nach der gelungenen SWAT-Editierung können Sie sich leicht die begehrten Medaillen verdienen.

sung nicht abgespeichert werden. Der Grund ist ganz einfach: Die Datei **swat.cfg** ist schreibgeschützt. Öffnen Sie mit dem Windows Explorer Ihr Spielverzeichnis von **SWAT3**. Mit einem Rechtsklick auf die Datei **swat.cfg** können Sie die Option „Eigenschaften“ auswählen. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für „Schreibgeschützt“. Fortan werden al-

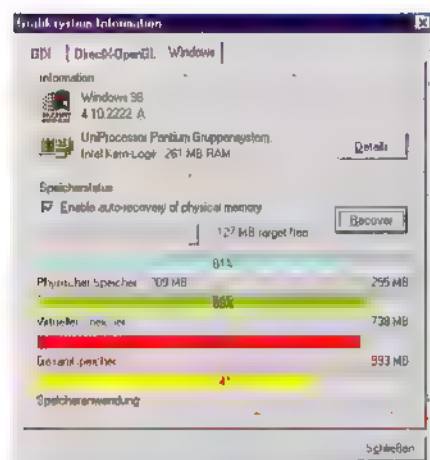
le Veränderungen, die Sie vornehmen, abgespeichert.

Probleme mit Voodoo3-Karten

Auf einigen Systemen bereiten die Voodoo3-Referenztreiber 1.03.05 Grafikprobleme bei Texturen oder den Gesichtern der Teammitglieder. Installieren Sie dann die ältere Version 1.03.04. Damit sollten Sie keine Schwierigkeiten im Spiel haben.



SCHRITT ZWEI Mit Hilfe eines Packprogrammes können Sie nun ganz bequem die großen .res-Dateien entpacken. Achten Sie auf korrekte Dateinamen.



POWER STRIP HILFT Entfernen Sie damit etwaige Speicherleichen aus Ihrem Windows-Verzeichnis.

AUF DER CD-ROM!
Das Tool Power Strip finden Sie auf der Heft-CD.

Thandor

Das Spiel läuft bei mir so langsam, was kann ich dagegen tun?

Schließen Sie erst einmal alle Programme, auch die in der Task-Leiste rechts unten neben der Uhr. Dann können Sie mit dem Allround-Tool PowerStrip Ihren Speicher aufräumen und dann das Spiel starten. Außerdem sollten Sie sicher sein, dass Sie den aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben. Auf der Heft-CD finden Sie die Internet-Links zu den meisten Hardware-Herstellern. Defragmentieren Sie dann Ihre Festplatte. Sollte das Spiel immer noch etwas zu langsam sein, empfehlen wir Ihnen eine niedrigere Bildschirmauflösung (zum Beispiel 800x600 Pixel) und eine niedrigere Farbtiefe, also 16 Bit. Sie sollten außerdem die Schatteneffekte im Menü komplett abschalten. Ihren Hauptprozessor können Sie ziemlich entlasten, indem Sie die Polygonauflösung nach ganz unten setzen und Ihre Grafikkarte freut sich sehr darüber, wenn Sie ihr weniger Texturen zur Verarbeitung geben – setzen Sie also auch die Texturauflösung herab.

Messiah

Mein Windows stürzt bei dem Spiel immer ab, warum?

Wenn Ihre Desktopauflösung geringer oder gleich groß ist wie die, die Sie in *Messiah* verwenden, kann es bei Grafikkarten mit Voodoo Banshee oder Voodoo3-

Chipsatz zu Abstürzen kommen. Um diesem kleinen Programmfehler ein Schnippchen zu schlagen, stellen Sie die Desktop-Auflösung einfach höher ein als die Auflösung im Spiel.

Ultima 9: Ascension

Wie kann ich das Spiel unter DirectX 9 oder Glide schneller machen?

Zuerst sollten Sie das Spiel mit 16-Bit- anstatt mit 32-Bit-Texturen installieren. Die „Compressed for D3D“-Texturen brauchen zwar weniger Festplattenplatz, dafür aber umso mehr Rechenpower, wodurch *Ultima* natürlich wieder langsamer wird. Wählen Sie im Hardware Setup bei der Option Mip-Map Detail Level den Eintrag „Medium“. In demselben Menü können Sie für Ihre Grafikkarte auch einen 32-Bit-Bildschirmmodus einstellen: Demnach beschreibt der Eintrag „800 x 600 x 32“ eine Bildschirmauflösung von 800x600 Pixeln mit einer verwendeten Farbtiefe von 32-Bit. Bei Glide sollten Sie unbedingt auf die 8-Bit-Texturen zurückgreifen.

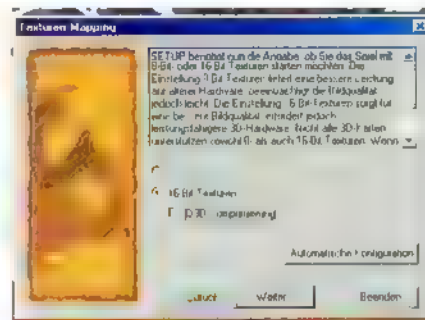
Was kann ich sonst noch einstellen?

Mit den „Journal Options“ können Sie die Spielgeschwindigkeit am besten beeinflussen: So sollten Sie zum Beispiel die beiden Regler für „Viewable Item Distance“ und „Additional Terrain Viewing“ ganz nach

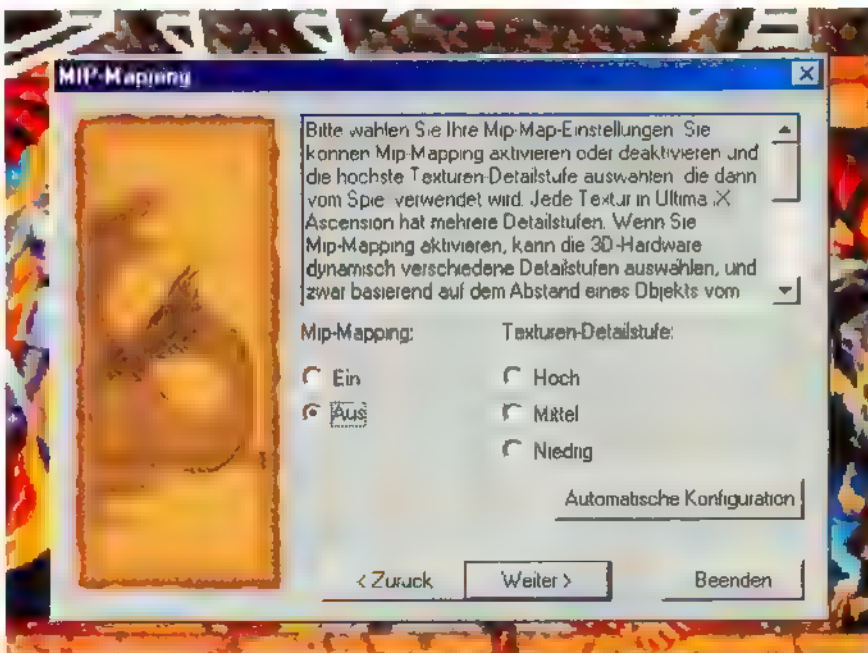
links ziehen. Klicken Sie dann noch die Check-Box im „Performance vs Quality“-Abschnitt an und verlassen Sie das Menü, um die Änderungen zu speichern. Wenn Sie nun wieder das Hardware-Setup starten, müssen Sie diese Menüänderungen noch einmal vornehmen.

Was sollte ich im Hardware Setup sonst noch einstellen?

Stellen Sie im Hardware Setup den Detailgrad für das Mip-Mapping herunter. Weniger Details benötigen weniger Grafikkartenspeicher und natürlich auch weniger Zeit zum Laden – allerdings sehen sie etwas verwischt aus. Wenn Sie das Mip-Mapping ganz abschalten, wird das Spiel geringfügig schneller. Ein leichter Performancegewinn stellt sich auch ein, wenn Sie in der Systemsteuerung/System/Eigenschaften von Dateisystem die Einstellung „Netzwerkserver“ eingeben.



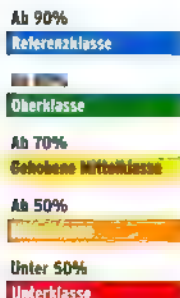
INSTALLATION Schon bei der Spielinstallation können Sie hier wertvolle Ressourcen einsparen.



MIP-MAPPING Sie können bei der Installation von *Ultima IX* zunächst unbedenklich mit einer höheren Mip-Map-Einstellung beginnen. Die Detailstufen lassen sich auch später herabsetzen oder ausschalten.

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.



Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werten Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-

Hausfarbe „Blau“ signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess“ – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt“ aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertun-

gen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

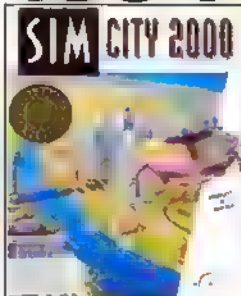
Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdienstermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur“ noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

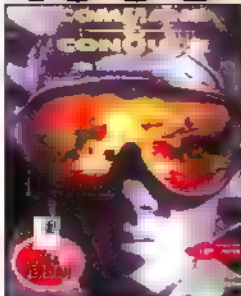
Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflussreichsten Spiele der vergangenen Jahre. Nicht alle Titel wurden Bestseller, aber jeder einzelne hat unauslöschliche Spuren in der Software-Geschichte hinterlassen und brachte die gesamte Branche voran

1994



SimCity 2000
Aufbaustategie, Maxis
Anstoss
Fußballmanager, Ascaron
Colonization
Strategiespiel, MicroProse
Die Siedler
Aufbaustategie, Blue Byte
Magic Carpet
3D-Action, Bullfrog

1995



C&C
Echtzeitsstrategie, Westwood
FIFA Soccer 96
Fußballsimulation, Electronic Arts
Jagged Alliance
Rundenstrategie, Sir Tech
WarCraft
Echtzeitsstrategie, Blizzard
Wing Commander 3
Weltraum-Action, Origin

1996



Tomb Raider
Action-Adventure, Core Design
Diablo
Action-Rollenspiel, Blizzard
Die Siedler 2
Aufbaustategie, Blue Byte
Formula One
Grand Prix 2
Formel 1-Sim, MicroProse
WarCraft 2
Echtzeitsstrategie, Blizzard

1997



Age of Empires
Echtzeitsstrategie, Ensemble Studios
Dungeon Keeper
Echtzeitsstrategie, Bullfrog
F1 Racing Simulation
Formel 1-Simulation, ubi Soft
Jedi Knight
3D-Action, LucasArts
MDK
Action, Shiny

1998



Anno 1602
Aufbaustategie, Simflowers
Commandos
Echtzeittaktik, Pyro Studios
Dark Project: Der Ministermord
Action-Adventure, Looking Glass
Half-Life
3D-Action, Valve
StarCraft
Echtzeitsstrategie, Blizzard

1999

























Earth 2150
Echtzeitsstrategie, TopWare Interactive Polen
Driver
Rennspiel, Reflect Interactive
Jagged Alliance 2
Rundenstrategie, Sir Tech
Baldur's Gate
Rollenspiel, BioWare
Unreal Tournament
3D Action, Epic Mega Games

Abenteuer

- Action-Adventure
- Rollenspiel
- Adventure

[illegible]

Profil/Foto	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Anzahl
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96
	Arten-Lernzettel	Arten-Lernzettel	11	14/96

Action

- [illegible]

Tomb Raider 2

Und ewig lockt das Weib

- PREIS Ca. DM 20, ■ J5k Ab 16 Jahren
■ HERSTELLER ak tronic

Mit einem Preis von nur noch 20 Mark ist Lara Croft mittlerweile recht billig geworden. In Ihrem zweiten und damit nicht mehr ganz aktuellen Adventure wird wieder die legendäre Mischung aus guter Grafik, kniffligen Rätseln



IN FORM Trotz ihres Alters bietet Lara viel Spielspaß.

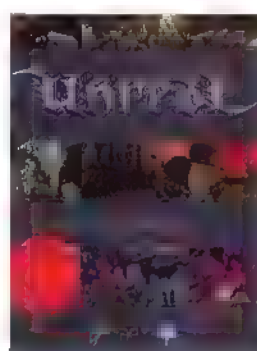
und packender Action bemüht, die die Heldin zum Superstar machte. Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm hoch, ohne dabei jemals unfair zu werden. Sogar technisch ist das Programm noch immer erstaunlich frisch, der Spielinhalt ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben.

- PREIS-LEISTUNG**
- Sehr gut**

Unreal

- PRE 5 Ca. DM 20,- ■ USK Ab 16 Jahren
■ HERSTELLER ak tronic

Vor nicht einmal zwei Jahren schaffte Epic mit *Unreal* das Unfassbare: die Neudefinition des 3D-Action-Genres. Anstatt auf zahllose Monster und jede Menge Blut setzt das Spiel auf Atmosphäre. Dunkle Gänge, geheimnisvolle Geräusche und das Wissen, dass sich jederzeit ein riesiger Gegner hinter dem Spieler befinden kann, reichen für ein Gänsehaut-Erlebnis mehr als aus. Wegen der hohen Gegnerintelligenz richtet sich das Spiel allerdings nicht an Einsteiger. Für deren typische Rechnerausstattung hingegen schon: Bereits ein älterer Pentium 200 mit ebensolcher 3D-Karte reicht für die volle Grafikpracht aus.



BEANGSTIGEND

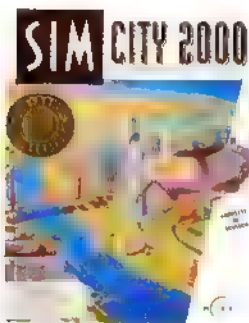
viel Gänsehaut.

- PREIS-LEISTUNG** **Gut**

SimCity 2000

Sinkende Immobilienpreise

■ PREIS Ca. DM 20,- ■ USK Ab 6 Jahren
■ HERSTELLER ak tronic



STADTBAU SimCity ist nicht nur für Ingenieure geeignet.

Alles andere als taurisch ist *SimCity 2000* von Maxis. Die Städtebausimulation ohne echtes Spielziel bietet allerdings immer noch jede Menge Spaß und ist wesentlich einfacher zu bedienen als die Nachfolgeversion. Wer keine topaktuellen Grafiken benötigt und ein geruhsames Spiel bevorzugt, ist mit *SimCity 2000* gut beraten. Das Alter des Programms macht sich leider an allen Ecken und Enden bemerkbar. Mit einer Bonus-Sammlung brandneuer Baugrafiken geht die Version von ak tronic über die Originalausstattung hinaus.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Dungeon Keeper

Böse wahr! am längsten

■ PREIS Ca. DM 20,- ■ USK Ab 16 Jahren
■ HERSTELLER ak tronic



LAND DES LACHELNS Horny ist der Star eines jeden Dungeons.

Das Echtzeit-strategiespiel wird aus einer ungewöhnlichen Perspektive gespielt: Anstatt wie üblich gegen Unholde und Bösewichte zu kämpfen, ist man selbst das personifizierte Grauen. In einem unheimlichen Dungeon müssen eindringende Ritter und Helden bekämpft, Schätze angehäuft und Monster angeheuert werden. Das originale Spiel stammt noch aus DOS-Zeiten und kann daher aus technischer Sicht nicht mit den aktuellen Titeln des Genres mithalten. *Dungeon Keeper* ist daher nur noch für Besitzer ältester Rechner empfehlenswert.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Werbung	Preis	Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Werbung	Preis
Adventure	Adventure	Adventure	76	01000	Adventure	Adventure	Adventure	76	01000
Adventure	Adventure	Adventure	84	04000	Adventure	Adventure	Adventure	84	04000
Adventure	Adventure	Adventure	85	07000	Adventure	Adventure	Adventure	85	07000
Adventure	Adventure	Adventure	21	09000	Adventure	Adventure	Adventure	21	09000
Adventure	Adventure	Adventure	84	04000	Adventure	Adventure	Adventure	84	04000
Adventure	Adventure	Adventure	75	00000	Adventure	Adventure	Adventure	75	00000
Adventure	Adventure	Adventure	75	01000	Adventure	Adventure	Adventure	75	01000
Adventure	Adventure	Adventure	70	04000	Adventure	Adventure	Adventure	70	04000
Adventure	Adventure	Adventure	82	06000	Adventure	Adventure	Adventure	82	06000
Adventure	Adventure	Adventure	66	06000	Adventure	Adventure	Adventure	66	06000
Adventure	Adventure	Adventure	79	02000	Adventure	Adventure	Adventure	79	02000
Adventure	Adventure	Adventure	87	06000	Adventure	Adventure	Adventure	87	06000
Adventure	Adventure	Adventure	84	04000	Adventure	Adventure	Adventure	84	04000
Adventure	Adventure	Adventure	70	04000	Adventure	Adventure	Adventure	70	04000
Adventure	Adventure	Adventure	10	12000	Adventure	Adventure	Adventure	10	12000
Adventure	Adventure	Adventure	87	01000	Adventure	Adventure	Adventure	87	01000
Adventure	Adventure	Adventure	79	05000	Adventure	Adventure	Adventure	79	05000
Adventure	Adventure	Adventure	81	02000	Adventure	Adventure	Adventure	81	02000
Adventure	Adventure	Adventure	72	02000	Adventure	Adventure	Adventure	72	02000
Adventure	Adventure	Adventure	82	02000	Adventure	Adventure	Adventure	82	02000
Adventure	Adventure	Adventure	83	06000	Adventure	Adventure	Adventure	83	06000
Adventure	Adventure	Adventure	76	00000	Adventure	Adventure	Adventure	76	00000
Adventure	Adventure	Adventure	63	01000	Adventure	Adventure	Adventure	63	01000
Adventure	Adventure	Adventure	68	06000	Adventure	Adventure	Adventure	68	06000
Adventure	Adventure	Adventure	72	02000	Adventure	Adventure	Adventure	72	02000
Adventure	Adventure	Adventure	65	01000	Adventure	Adventure	Adventure	65	01000
Adventure	Adventure	Adventure	76	02000	Adventure	Adventure	Adventure	76	02000
Adventure	Adventure	Adventure	84	01000	Adventure	Adventure	Adventure	84	01000
Adventure	Adventure	Adventure	72	03000	Adventure	Adventure	Adventure	72	03000
Adventure	Adventure	Adventure	78	01000	Adventure	Adventure	Adventure	78	01000
Adventure	Adventure	Adventure	88	01000	Adventure	Adventure	Adventure	88	01000
Adventure	Adventure	Adventure	59	04000	Adventure	Adventure	Adventure	59	04000
Adventure	Adventure	Adventure	75	03000	Adventure	Adventure	Adventure	75	03000
Adventure	Adventure	Adventure	77	06000	Adventure	Adventure	Adventure	77	06000
Adventure	Adventure	Adventure	64	01000	Adventure	Adventure	Adventure	64	01000
Adventure	Adventure	Adventure	74	01000	Adventure	Adventure	Adventure	74	01000
Adventure	Adventure	Adventure	76	04000	Adventure	Adventure	Adventure	76	04000
Adventure	Adventure	Adventure	74	02000	Adventure	Adventure	Adventure	74	02000
Adventure	Adventure	Adventure	52	02000	Adventure	Adventure	Adventure	52	02000
Adventure	Adventure	Adventure	78	04000	Adventure	Adventure	Adventure	78	04000
Adventure	Adventure	Adventure	72	02000	Adventure	Adventure	Adventure	72	02000
Adventure	Adventure	Adventure	70	01000	Adventure	Adventure	Adventure	70	01000
Adventure	Adventure	Adventure	76	01000	Adventure	Adventure	Adventure	76	01000
Adventure	Adventure	Adventure	65	04000	Adventure	Adventure	Adventure	65	04000
Adventure	Adventure	Adventure	65	02000	Adventure	Adventure	Adventure	65	02000
Adventure	Adventure	Adventure	54	01000	Adventure	Adventure	Adventure	54	01000
Adventure	Adventure	Adventure	76	04000	Adventure	Adventure	Adventure	76	04000
Adventure	Adventure	Adventure	60	04000	Adventure	Adventure	Adventure	60	04000
Adventure	Adventure	Adventure	76	01000	Adventure	Adventure	Adventure	76	01000
Adventure	Adventure	Adventure	68	04000	Adventure	Adventure	Adventure	68	04000
Adventure	Adventure	Adventure	71	06000	Adventure	Adventure	Adventure	71	06000
Adventure	Adventure	Adventure	68	06000	Adventure	Adventure	Adventure	68	06000
Adventure	Adventure	Adventure	60	03000	Adventure	Adventure	Adventure	60	03000
Adventure	Adventure	Adventure	66	05000	Adventure	Adventure	Adventure	66	05000
Adventure	Adventure	Adventure	70	06000	Adventure	Adventure	Adventure	70	06000
Adventure	Adventure	Adventure	80	04000	Adventure	Adventure	Adventure	80	04000
Adventure	Adventure	Adventure	60	04000	Adventure	Adventure	Adventure	60	04000
Adventure	Adventure	Adventure	71	01000	Adventure	Adventure	Adventure	71	01000
Adventure	Adventure	Adventure	81	01000	Adventure	Adventure	Adventure	81	01000
Adventure	Adventure	Adventure	61	01000	Adventure	Adventure	Adventure	61	01000
Adventure	Adventure	Adventure	60	02000	Adventure	Adventure	Adventure	60	02000
Adventure	Adventure	Adventure	50	01000	Adventure	Adventure	Adventure	50	01000
Adventure	Adventure	Adventure	50	03000	Adventure	Adventure	Adventure	50	03000
Adventure	Adventure	Adventure	78	02000	Adventure	Adventure	Adventure	78	02000
Adventure	Adventure	Adventure	65	02000	Adventure	Adventure	Adventure	65	02000
Adventure	Adventure	Adventure	87	04000	Adventure	Adventure	Adventure	87	04000
Adventure	Adventure	Adventure	91	04000	Adventure	Adventure	Adventure	91	04000
Adventure	Adventure	Adventure	87	04000	Adventure	Adventure	Adventure	87	04000
Adventure	Adventure	Adventure	81	01000	Adventure	Adventure	Adventure	81	01000
Adventure	Adventure	Adventure	81	01000	Adventure	Adventure	Adventure	81	01000
Adventure	Adventure	Adventure	60	02000	Adventure	Adventure	Adventure	60	02000
Adventure	Adventure	Adventure	71	01000	Adventure	Adventure	Adventure	71	01000
Adventure	Adventure	Adventure	50	01000	Adventure	Adventure	Adventure	50	01000
Adventure	Adventure	Adventure	60	02000	Adventure	Adventure	Adventure	60	02000
Adventure	Adventure	Adventure	60	01000	Adventure	Adventure	Adventure	60	01000
Adventure	Adventure	Adventure	54	01000	Adventure	Adventure	Adventure	54	01000
Adventure	Adventure	Adventure	65	05000	Adventure	Adventure	Adventure	65	05000
Adventure	Adventure	Adventure	63	01000	Adventure	Adventure	Adventure	63	01000
Adventure	Adventure	Adventure	72	02000	Adventure	Adventure	Adventure	72	02000
Adventure	Adventure	Adventure	71	01000	Adventure	Adventure	Adventure	71	01000
Adventure	Adventure	Adventure	82	02000	Adventure	Adventure	Adventure	82	02000
Adventure	Adventure	Adventure	68	01000	Adventure	Adventure	Adventure	68	01000
Adventure	Adventure	Adventure	61	01000	Adventure	Adventure	Adventure	61	01000
Adventure	Adventure	Adventure	56	03000	Adventure	Adventure	Adventure	56	03000
Adventure	Adventure	Adventure	64	03000	Adventure	Adventure	Adventure	64	03000
Adventure	Adventure	Adventure	60	01000	Adventure	Adventure	Adventure	60	01000
Adventure	Adventure	Adventure	61	01000	Adventure	Adventure	Adventure	61	01000
Adventure	Adventure	Adventure	54	01000	Adventure	Adventure	Adventure	54	01000
Adventure	Adventure	Adventure	65	05000	Adventure	Adventure	Adventure	65	05000
Adventure	Adventure	Adventure	63	01000	Adventure	Adventure	Adventure	63	01000
Adventure	Adventure	Adventure	72	02000	Adventure	Adventure	Adventure	72	02000
Adventure	Adventure	Adventure	71	01000	Adventure	Adventure	Adventure	71	01000
Adventure	Adventure	Adventure	61	04000	Adventure	Adventure	Adventure	61	04000
Adventure	Adventure	Adventure	68	01000	Adventure	Adventure	Adventure	68	01000
Adventure	Adventure	Adventure	82	06000	Adventure	Adventure	Adventure	82	06000
Adventure	Adventure	Adventure	70	01000	Adventure	Adventure	Adventure	70	01000
Adventure	Adventure	Adventure	82	01000	Adventure	Adventure	Adventure	82	01000
Adventure	Adventure	Adventure	55	01000	Adventure	Adventure	Adventure	55	01000
Adventure	Adventure	Adventure	56	01000	Adventure	Adventure	Adventure	56	01000
Adventure	Adventure	Adventure	77	03000	Adventure	Adventure	Adventure	77	03000
Adventure	Adventure	Adventure	70	02000	Adventure	Adventure	Adventure	70	02000
Adventure	Adventure	Adventure	70	01000	Adventure	Adventure	Adventure	70	01000
Adventure	Adventure	Adventure	84	03000	Adventure	Adventure	Adventure	84	03000
Adventure	Adventure	Adventure	91	03000	Adventure	Adventure	Adventure	91	03000
Adventure	Adventure	Adventure	68	06000	Adventure	Adventure	Adventure	68	06000
Adventure	Adventure	Adventure	67	01000	Adventure	Adventure	Adventure	67	01000
Adventure	Adventure	Adventure	57	03000	Adventure	Adventure	Adventure	57	03000
Adventure	Adventure	Adventure	73	02000	Adventure	Adventure	Adventure	73	02000
Adventure	Adventure	Adventure	56	01000	Adventure	Adventure	Adventure	56	01000
Adventure	Adventure	Adventure	93	06000	Adventure	Adventure	Adventure	93	06000
Adventure	Adventure	Adventure	65	02000	Adventure	Adventure	Adventure	65	02000
Adventure	Adventure	Adventure	76	01000	Adventure	Adventure	Adventure	76	01000
Adventure	Adventure	Adventure	85	01000	Adventure	Adventure	Adventure	85	01000
Adventure	Adventure	Adventure	76	01000	Adventure	Adventure	Adventure	76	01000
Adventure	Adventure	Adventure	81	02000	Adventure	Adventure	Adventure	81	02000
Adventure	Adventure	Adventure	92	01000	Adventure	Adventure	Adventure	92	01000
Adventure	Adventure	Adventure	91	01000	Adventure	Adventure	Adventure	91	01000
Adventure	Adventure	Adventure	86	06000	Adventure	Adventure	Adventure	86	06000
Adventure	Adventure	Adventure	80	01000	Adventure	Adventure	Adventure	80	01000
Adventure	Adventure	Adventure	84	01000	Adventure	Adventure	Adventure	84	01000
Adventure	Adventure	Adventure	84	01000	Adventure	Adventure	Adventure	84	01000
Adventure	Adventure	Adventure	87	01000	Adventure	Adventure	Adventure	87	01000
Adventure	Adventure	Adventure	80	06000	Adventure	Adventure	Adventure	80	06000
Adventure	Adventure	Adventure	80	01000	Adventure	Adventure	Adventure	80	01000
Adventure	Adventure	Adventure	86	02000	Adventure	Adventure	Adventure	86	02000
Adventure	Adventure	Adventure	97	01000	Adventure	Adventure	Adventure	97	01000
Adventure	Adventure	Adventure	86	02000	Adventure	Adventure	Adventure	86	02000
Adventure	Adventure	Adventure	85	01000	Adventure	Adventure	Adventure	85	01000
Adventure	Adventure	Adventure	70	02000	Adventure	Adventure	Adventure	70	02000
Adventure	Adventure	Adventure	70	01000	Adventure	Adventure	Adventure	70	01000
Adventure	Adventure	Adventure	70	01000	Adventure	Adventure	Adventure	70	01000
Adventure	Adventure	Adventure	85	01000	Adventure	Adventure	Adventure	85	01000
Adventure	Adventure	Adventure	85	01000	Adventure	Adventure	Adventure	85	01000
Adventure	Adventure	Adventure	74	01000	Adventure	Adventure	Adventure	74	01000
Adventure	Adventure	Adventure	76	01000	Adventure	Adventure	Adventure	76	01000
Adventure	Adventure	Adventure	89	01000	Adventure	Adventure	Adventure	89	01000
Adventure	Adventure	Adventure	82	06000	Adventure	Adventure	Adventure	82	06000
Adventure	Adventure	Adventure	86	01000	Adventure	Adventure	Adventure	86	01000
Adventure	Adventure	Adventure	79	01000	Adventure	Adventure	Adventure	79	01000

[illegible]

Sport & Rennspiel

- **Sportspiele einer Art** 2 B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** 2 B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** 2, B. Need for Speed 4, Nice 2

[illegible]

Release Title	Technology	Manufacturer	Working	Aug.
NBA 94-95	Baseball-Simulation	EA Sports	95	03/94
NHL Hockey 97	Baseball-Simulation	EA Sports	95	12/96
Official Formula One Racing	Formula-Simulation	Ward	77	03/94
Powerplay	Baseball-Simulation	Data Becker	72	04/96
Rebelle Racer	Baseball-Simulation	Criticism Student	70	05/96
Pokéraz	Baseball-Simulation	Attention To Detail	74	04/99
Sega Rally 2	Recreation	Sega PT	89	02/99
Sega Worldwide Soccer PC	Football-Simulation	Sega PC	86	09/97
Speed Busters	Baseball-Simulation	Jim Soft	76	03/99
Sports Car GT	Recreation	Image Space Inc.	71	07/99
TIGRA 4	Recreation	Codemasters	79	05/99
TIGRA Touring Car Championship	Recreation	Codemasters	85	08/99
Tiger Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/99
UEFA Champions League	Football-Simulation	Galaxy	72	05/99
Virtual Football	Football-Simulation	Virgin	69	04/99
Virtual Football 2	Football-Simulation	Virgin	71	04/99
Virtual Soccer	Football-Simulation	Griffin	68	04/99
Virtual Soccer 2	Football-Simulation	Griffin	71	04/99
Virtual Tennis	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 2	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 3	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 4	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 5	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 6	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 7	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 8	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 9	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 10	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 11	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 12	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 13	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 14	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 15	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 16	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 17	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 18	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 19	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 20	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 21	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 22	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 23	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 24	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 25	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 26	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 27	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 28	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 29	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 30	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 31	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 32	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 33	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 34	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 35	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 36	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 37	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 38	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 39	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 40	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 41	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 42	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 43	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 44	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 45	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 46	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 47	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 48	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 49	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 50	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 51	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 52	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 53	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 54	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 55	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 56	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 57	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 58	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 59	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 60	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 61	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 62	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 63	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 64	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 65	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 66	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 67	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 68	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 69	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 70	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 71	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 72	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 73	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 74	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 75	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 76	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 77	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 78	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 79	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 80	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 81	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 82	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 83	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 84	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 85	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 86	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 87	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 88	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 89	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 90	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 91	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 92	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 93	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 94	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 95	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 96	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 97	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 98	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 99	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 100	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 101	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 102	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 103	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 104	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 105	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 106	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 107	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 108	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 109	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 110	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 111	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 112	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 113	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 114	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 115	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 116	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 117	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 118	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 119	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 120	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 121	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 122	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 123	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 124	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 125	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 126	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 127	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 128	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 129	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 130	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 131	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 132	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 133	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 134	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 135	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 136	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 137	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 138	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 139	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 140	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 141	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 142	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 143	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 144	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 145	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 146	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 147	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 148	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 149	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 150	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 151	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 152	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 153	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 154	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 155	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 156	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 157	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 158	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 159	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 160	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 161	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 162	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 163	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 164	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 165	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 166	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 167	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 168	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 169	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 170	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 171	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 172	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 173	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 174	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 175	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 176	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 177	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 178	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 179	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 180	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 181	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 182	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 183	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 184	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 185	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 186	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 187	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 188	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 189	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 190	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 191	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 192	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 193	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 194	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 195	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 196	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 197	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 198	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 199	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 200	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 201	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 202	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 203	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 204	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 205	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 206	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 207	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 208	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 209	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 210	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 211	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 212	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 213	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 214	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 215	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 216	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 217	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 218	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 219	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 220	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 221	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 222	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 223	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 224	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 225	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 226	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 227	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 228	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 229	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 230	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 231	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 232	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 233	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 234	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 235	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 236	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 237	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 238	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 239	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 240	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 241	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 242	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 243	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 244	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 245	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 246	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 247	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 248	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 249	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 250	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 251	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 252	Recreation	Griffin	70	04/99
Virtual Tennis 253	Recreation	Griffin	70	04/99

Worms United

Auf den Wurm gekommen

- PRE \$ Ca. DM 20,- ■ JSK Ab 6 Jahren
■ HERSTELLER ak tronic

Worms United enthält das Rundenstrategiespiel *Worms* und das Erweiterungsset *Worms Reinforcements*. Militante und bestens bewaffnete Würmer bekämpfen sich



auf fantasievollen 2D-Landschaften, was einerseits grafisch sehr niedrig, andererseits strategisch äußerst anspruchsvoll ist. Vor allem im Mehrspielermodus kann *Worms United* seine Stärken ausspielen, da erst die menschliche Intelligenz die Vielfalt des Spiels zur Geltung bringt. Das Spielprinzip gestattet es dabei bis zu vier Spielern, an einem PC gegeneinander anzutreten.

PREIS-I FISTING

Diablo

Mut, Macht und Magie

- PRE 5 Ca. DM 20,- ■ JSK Ab 16 Jahre
■ HERSTELLER ak tronic

Diablo ist mittlerweile reif fürs Softwaremuseum, für Kurzweil kann das extrem actionlastige 2D-Rollenspiel aber immer noch sorgen. In einem mehrstöckigen, labyrinthartig aufgebauten Dungeon hat man zahlreiche Monster zu bekämpfen, einige Aufgaben zu lösen und zu meistern. Das schließt dank der unterschiedlichen Klassen und Gegner sowie Widersprüche ein einzelnes Spielziel und richtet sich nach den Wünschen der Spieler, die Rollenspielschmähnen. Wer nur Erfahrungspunkte sammeln will, ist mit *Diablo* hingegen s



EINFACH GENIAL Das Spielprinzip ist überaus schlicht.

PREIS-LEISTUNG

Gut

Star Trek: Generations

Unendliche Weiten

■ PREIS Ca. DM 20,- ■ JSK Ab 16 Jahren

■ HERSTELLER ak tronic



UNGLEICHES PAAR

Diese zwei passen nicht zusammen.

dings als unausgeglichene Mischung aus Interaktivem Film, Actionspiel und Strategiespiel. Die Grafiken sind nicht schlecht, allerdings Geschmackssache und alles andere als schnell. Das drei Jahre alte Programm leidet wie alle anderen *Star Trek*-Titel vor allem an der gezwungen wirkenden Nähe zum TV-Original.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Jagged Alliance 2

Bereit für die nächste Runde

■ PREIS Ca. DM 40,- ■ LSK Ab 16 Jahren

■ HERSTELLER TopWare



AUSGEZEICHNET

Zehn Awards heimste Jagged Alliance ein.

optisch leicht veränderte Verpackung. Jagged Alliance 2 war mit einer Auslieferungsmenge von 120.000 Einheiten das erfolgreichste Produkt von TopWare im vergangenen Jahr, in Anbetracht der hohen Qualität ein dennoch enttäuschendes Ergebnis.

PREIS-LEISTUNG

Sehr gut[illegible]

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Werbung	Ausg.
1. Platz	Autostrategie	Imagica	60	09/99
2. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
3. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
4. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
5. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
6. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
7. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
8. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
9. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
10. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
11. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
12. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
13. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
14. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
15. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
16. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
17. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
18. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
19. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
20. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
21. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
22. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
23. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
24. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
25. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
26. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
27. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
28. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
29. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
30. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
31. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
32. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
33. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
34. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
35. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
36. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
37. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
38. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
39. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
40. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
41. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
42. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
43. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
44. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
45. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
46. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
47. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
48. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
49. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
50. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
51. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
52. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
53. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
54. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
55. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
56. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
57. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
58. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
59. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
60. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
61. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
62. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
63. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
64. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
65. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
66. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
67. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
68. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
69. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
70. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
71. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
72. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
73. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
74. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
75. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
76. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
77. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
78. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
79. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
80. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
81. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
82. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
83. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
84. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
85. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
86. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
87. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
88. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
89. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
90. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
91. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
92. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
93. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
94. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
95. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
96. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
97. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
98. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
99. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98
100. Platz	Autostrategie	Imagica	70	09/98

Hardware

Die Referenzprodukte auf einem Blick
Der Spielhardware-Markt auf einen Blick. Mit unserem Referenzprodukt können Sie den gefälligen Einkaufsumfeld ge-
ben. Angewandte. Jeder Anbieter auf die Kaufkraft wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtlei-
stung sortiert. Ausgewählte Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Der Hinweis „Award“ steht für die jeweilige
Preis-Leistung und durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen der Hersteller.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
BenQ	BenQ 171	04/99	0275-711400	DM 1200	Award, 87%
ViewSonic	P7775	04/99	0800-777730	DM 1049	82%
microPLAYS	microPLAYS T	04/99	0800-228444	DM 750	80%
Goat	Goat Office	04/99	0246-666586	DM 1250	78%
Samsung	Specklestar 1700	04/99	0800-540203	DM 999	74%

10-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Samsung	Specklestar 900p	04/99	0800-540203	DM 999	Award, 82%
BenQ	BenQ Master 450	03/98	089-9009503	DM 900	Award, 80%
BenQ	BenQ Scan 67	01/98	0275-711400	DM 1600	84%
BenQ	BenQ 975	04/99	0275-711400	DM 700	71%
BenQ	BenQ 975	04/99	0275-711400	DM 980	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Creative Labs	SB Live! Player RM4	01/00	069-69882900	DM 100	Award, 92%
Terabyte	Terabyte	04/99	0275-711400	DM 170	84%
VideoLogic	Sound Vortex2	04/99	0800-914744	DM 150	84%
Diamond	Monster Sound M3000	04/99	089-265330	DM 140	83%
Monsoon	SoundTrack Digital 3G	04/99	0752-398880	DM 190	80%
Terabyte	SoundTrack Digital 3G	04/99	0275-711400	DM 170	80%
Galileo	Master Sound Fortissimo	01/00	021-338000	DM 99	79%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Galileo	3D Prophet 600 DM	02/00	021-338000	DM 799	Award, 94%
Asus	ASPIR 16800 Deluxe	03/00	0202-919900	DM 650	Award, 94%
Asus	Essor 3D	03/00	0202-919900	DM 799	93%
CineLine	3D Blaster Accelerator Pro	03/00	069-64669900	DM 599	93%
Asus	ASPIR 16800 Deluxe	03/00	0202-919900	DM 550	Award, 93%
Asus	Essor 2	03/00	0202-919900	DM 499	90%
VideoLogic	3D Blaster Accelerator	02/99	069-64669900	DM 599	90%
Galileo	3D Prophet	02/99	021-338000	DM 599	90%
Asus	ASPIR 16800 Ultra Deluxe	04/99	0202-919900	DM 620	Award, 87%
Diamond	View 1700 Ultra	07/99	089-265330	DM 450	Award, 86%
Asus	ASPIR 16800 V	03/99	0202-919900	DM 570	Award, 86%
Matrox	Millennium G400 M4E	04/99	089-414744	DM 499	80%
Galileo	Master Gamer Raptor 32	04/99	021-338000	DM 479	79%
Creative Labs	3D Blaster Riva 128Z Ultra	04/99	069-69882900	DM 399	79%
ATI	Rage Fury Pro	04/99	069-665570	DM 387	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	04/99	069-577877	DM 320	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PG	02/00	069-577877	DM 320	78%
3dfx	Tracer III Pro	02/99	069-577877	DM 399	78%
Matrox	Millennium A100 32 MB	04/99	089-414744	DM 399	77%
3dfx	Voodoo3 2000	04/99	069-577877	DM 220	74%
Diamond	Switch III 5540 Stream	04/99	089-265330	DM 220	73%
Galileo	Comet	02/99	021-338000	DM 199	70%
ATI	Rage Fury 128MB Tri-CPU	04/99	069-665570	DM 799	70%
Diamond	Switch III 5540	02/99	089-265330	DM 240	63%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Microsoft	Proton Pro	07/98	0180-525199	DM 69	Award, 81%
Saitek	Cyborg 3D Stick	04/99	069-5452710	DM 120	Award, 84%
Logitech	Blizzard Extreme Digital 3D	02/99	069-9203265	DM 70	83%
ACT Labs	Explosion	04/98	0541-7054	DM 69	Award, 81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	0272-719431	DM 80	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	04/99	069-5452710	DM 70	79%
Thrustmaster	T-Flight	04/98	0272-719431	DM 60	79%
CHI Products	F-46 Fighterslick	04/98	054-120405	DM 60	79%
Genius	Master Fighter F-30	04/99	0207-974321	DM 60	78%
Galileo	Jet Leader 3D	04/99	021-338000	DM 60	75%
Logitech	Blizzard Interslick	04/99	069-9203265	DM 90	74%
Endor Farabee	F-22 Tablar	04/99	0805-326320	DM 60	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Microsoft	SVI Force Feedback Pro	01/97	0180-525199	DM 230	Award, 86%
Logitech	Wingman Force	01/99	069-9203265	DM 190	Award, 81%
Galileo	Jet Leader Force Feedback	01/99	021-338000	DM 190	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Microsoft	Came Pro Pro	04/99	0180-525199	DM 60	Award, 84%
Microsoft	SVI Freestyle Pro	04/98	0180-525199	DM 15	Award, 82%
Logitech	Wingman Gamepad Extreme	04/99	069-9203265	DM 90	80%
InterAct	HammerHead FX	04/99	04287-12503	DM 90	80%
Saitek	PS/2	01/00	069-5452710	DM 60	80%
Griffin	GamePad Pro	03/98	0541-120405	DM 40	80%
Microsoft	SVI Dual Strike	04/99	0180-525199	DM 120	79%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	04287-12503	DM 80	78%
Microsoft	SVI Gamepad	02/98	0180-525199	DM 60	78%
MaxPro	Digital Force	03/00	0272-719431	DM 70	77%
Zyken	Virtual Leader	02/99	069-466-9900	DM 70	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	04/99	069-69882900	DM 40	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	04/99	069-5452710	DM 90	76%
Logitech	Wingman Gamepad	04/99	069-9203265	DM 40	75%
Griffin	HammerHead	03/98	0541-120405	DM 40	74%
Saitek	SVI 3D	04/99	069-5452710	DM 40	72%
Thrustmaster	Thrustmaster	02/99	0272-719431	DM 40	72%
Griffin	HammerHead	02/00	0541-120405	DM 30	70%

Lenkstrassen ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Thrustmaster	Formula Pro	02/98	0272-719431	DM 220	Award, 87%
Saitek	SVI Precision Racing Wheel	04/99	0272-719431	DM 170	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	07/99	0272-719431	DM 170	81%
Saitek	B4 Racing Wheel	04/99	069-5452710	DM 170	78%
Thrustmaster	Formula Sport	04/99	0272-719431	DM 140	74%
Endor Farabee	Le Mans	03/98	0805-326320	DM 140	74%

Lenkstrassen mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Preis in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamtwert
Microsoft	SVI FF Wheel	02/98	0180-525199	DM 290	Award, 81%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	0272-719431	DM 340	Award, 86%
Saitek	B4 Force Wheel	02/98	069-5452710	DM 270	87%
Logitech	Wingman Formula Force	04/99	069-9203265	DM 290	83%
Saitek	SVI 3D Wheel	01/00	069-5452710	DM 240	82%
InterAct	SVI FF Racing Wheel	04/99	04287-12503	DM 240	76%

Road Rash

Geschwindigkeitsrausch

PRE 5 Ca. DM 13,- ■ LSK AD 16 Jahren
HERSTELLER Novitas

Bei Roadrash handelt es sich um ein atemberaubend schnelles Motorrodrenns-
spiel, das keinen Anspruch auf Realismus er-
hebt. Dank der gefälligen Stre-
cken und gut zu fahrenden Motor-
räder ist Road



POSITIONSKAMPF
Sogar Waffen können eingesetzt werden.



Rossis Rumpelkammer

Heute wollen wir uns einmal einer Sache widmen, die uns wirklich alle betrifft – dem Auto. Wenn wir an das Auto denken, denken wir zwangsläufig an den ungeheueren Fortschritt, den diese Erfindung seit der Zeit des Reitwagens eines Herrn Daimler erfahren hat. Früher bestanden Autos noch aus richtigem Blech, hatten richtige Leistung und konnten an ihrem Aussehen voneinander unterschieden werden. Heute stellt einen das Spritsparwunder aus Korea vor schier unlösbare Probleme, wenn sein Besitzer fünf Kästen Bier transportieren möchte, was früher unter Umständen schon im Handschuhfach einiger amerikanischer Limousinen möglich war.

Mehr dazu erfahren Sie auf **Seite 206**

Drei Deh

Hallo Rainer!

Ich kaufe jetzt schon seit Anfang an die PC Games und bemerke, dass (fast) alle neuen Spiele in 3D sind. Selbst eines der besten Adventures wird jetzt kaputt gemacht. Bald erscheint nämlich das neue Simon 3D. Ist das nicht toll, dass inzwischen gutes Gameplay und eine gute Story für aufwendige 3D-Grafiken geopfert werden? Ich kann nicht verstehen, dass die Spielekäufer nicht langsam übersättigt sind. Gibt es denn nur noch 3D-Spiele? Was ist mit den klassischen Spielen? Werden die 320x200x256-Pixelpracht-Tage einfach vergessen? Was ist das denn für eine Generation von Spielern, die noch nicht einmal die Wurzeln der Spiele kennen, die sie jetzt mit Entzücken mit ihren ach so tollen 3dfx-Karten und ihren super-

schnellen Pentiums zocken? Zählt nur noch die Leistung des Systems und die der Grafikkarte? Technische Innovation ist inzwischen ja das Wichtigste. Das ist meine Meinung zur Entwicklung des PC-Spiele-Marktes.

M.F.G. Crazy Ivan

Die Zeiten sind hart, aber modern. Und heute muss eben alles in 3D sein. Warum? Wenn ich darauf eine Antwort hätte, wäre mir wohler. In schlaflosen Nächten drängt sich mir zwar manchmal der Verdacht auf, dies könnte damit zusammenhängen, eine Daseinsberechtigung für die allgegenwärtigen 3D-Karten zu liefern. Aber im Tageslicht erscheint mir diese Verschwörungstheorie doch etwas weit hergeholt. Wenn 3D-Soft- und -Hardware gekauft wird, scheint ja auch der Markt, also wir alle, danach zu gieren. Dann ist es wiederum lo-

gisch, dass mehr davon produziert wird. Selbst wenn ich mich jetzt als hoffnungslos altmodisch oute, muss ich jedoch zugeben, dass es mich persönlich etwas vor dem guten alten Simon in fetzigem 3D-Look gruselt.

FEINDSCHAFT

Hallo, Rainer!
Wenn ich mich mal vorstellen dürfte: Ich bin männlichen Geschlechts, 16 Jahre alt und Gelegenheitsleser der PC Games. Doch was musste ich da in der letzten Ausgabe sehen: eine abgrundtiefe Mail von „Markus“. Und das Schlimmste: er ist Österreicher!

Auf die Feindschaft!

Trinkt Georg

Ich habe es zwar nicht geglaubt, aber nun bin ich sicher: es gibt wirklich so unlustige Österreicher. Aber in manchen Punkten hat er ja auch Recht: ich meine, was sagt eine Niederlage gegen die Osterinseln mit ihrem Kapitän, dem letzten Mohikaner, schon über unsere Fußballmannschaft aus? Und außerdem: eure Kicker sind ja auch nicht gerade das Gelbe vom Ei, spätestens, seit wir euch Toni Polster angedreht haben! Damit noch nicht genug: Ich weiss ja nicht, ob sich der liebe Herr Markus mittels einer Überdosis Mozartkugeln ein wenig benommen machte, bevor er seine Mail schrieb, aber „innovativ“ hat nicht wirklich eine negative Bedeutung. Außerdem: Was ist schon dabei, wenn sich Deutsche und Österreicher mal wieder gehörig ver*****? Gerade so etwas ist es doch, was das Leben erst richtig lebenswert macht. Na, ich denke, das war dann mal genug der Boshaftigkeit, und somit vollende ich diese Mail mit den Worten, die ich zu einem meiner (deutschen) Bekannten des Öfteren zu sagen pflege: Auf die Feindschaft!

Georg

Mit Verwunderung stelle ich fest, dass sich diese Diskussion langsam, aber sicher zu einem Dauerbrenner mausert. Besagte Konversation entzündete sich jedoch nicht an einer feindlichen Einstellung gegenüber einem Nachbarland, sondern lediglich an liebevollen Schlägen auf den Hinterkopf. „Was sich liebt, das neckt sich“, pflegt der Volksmund dazu zu sagen. Dass wir uns so sehr lieben, ist mir jedoch vorher nie so richtig bewusst geworden. Ich tau-

sche also hiermit eine Nürnberger Bratwurst gegen eine Mozartkugel, suche meine alten Platten von Wolfgang Ambros wieder raus und erwidere das Augenzwinkern von Georg.

MEHR FEINDSCHAFT

Hallo Rainer!
In der letzten Ausgabe der PC Games beschwerte sich ein Ösl, weil Sie Österreich lausigen Fußball unterstellten. Ich als sein Landsmann möchte dazu Stellung beziehen. Auf die Fußballfrage möchte ich wegen diverser Gründe nicht näher eingehen. Ich möchte auch gar nicht erwähnen und das liegt wahrscheinlich an der Bescheidenheit von uns Österreichern, dass Sturm Graz den AC Parma ganz klar beherrscht hat und nur aufgrund einer Fehlentscheidung nach Verlängerung ausscheiden musste.

Allerdings glaube ich nicht, dass dieser Artikel von einem Österreicher geschrieben wurde. Ich vermute vielmehr eine finstere, deutsche Organisation dahinter, deren Hauptaufgabe es ist, dem Ruf Österreichs international zu schaden. Selbst die Festung PC Games wurde von diesen Touristen nun schon infiziert. Ahh, mir wird schon ganz schlecht. Vielleicht sollte ich wirklich weniger dieser bunten Pillen schlucken...

Stefan, Graz

Jetzt, wo du es ansprichst, hätte es mir eigentlich selber auffallen

Vielleicht sollte ich wirklich weniger Pillen schlucken.

Meint Stefan

müssen! Ist es nicht merkwürdig, dass besagte Mail ausgerechnet am 23sten des Monats ankam? Also forschte ich weiter und musste, von Entsetzen geschüttelt, feststellen, dass die Anzahl der Wörter, mit der Anzahl der Absätze dividiert, wiederum 23 ergab. Gruselig, nicht wahr? Aber das war noch nicht alles! Die Mail kam pünktlich um 23 Uhr an und stand an 23ster Stelle in meiner Mailbox! Aber es kommt noch schlimmer! Als die Mail von mir gelesen wurde, sorgte ich nebenbei gerade für Kalorienzufuhr in Form eines vom nachbarlichen Chinesen (Hausnummer 5. 2+3 = 5!!) gelieferten Essens. Ich traue es mich fast nicht zu sagen -

ich hatte die Nummer 23, süß-sauer! Spätestens jetzt sollte es uns allen klar sein, dass diese Mail, die so viel Unfrieden stiftete eine groß angelegte Verschwörung der Illuminaten war, um den dritten Weltkrieg vorzubereiten. Habe ich jetzt wirklich ganze 23 Minuten gebraucht, um diesen Brief zu beantworten?

MINZBLATT

Hallo Rainer
Also diese Idee mit den einsamen Frauen, die nichts gegen Computer haben, fände ich auf deiner Homepage echt klasse! Aber bitte nicht in der PC Games. Ich hoffe, dass sich genug Leute dafür interessieren und du dies dann auch durchführst!

Servus Stefan

Natürlich hat so eine Rubrik in der PC Games nichts zu suchen. Kein Thema. Aber da bisher eher verhaltenes Interesse an solch einer Rubrik von mir vernommen wurde, erscheint mir auch Operation Herzblatt auf meiner Homepage wenig sinnvoll. Ich bin jedoch ein geduldiger Mensch und warte noch ein Weilchen ab. Vielleicht habt ihr euch ja bisher nur noch nicht aufrufen können, mir diesbezüglich zu mailen. Wenn jedoch in den nächsten zwei Wochen nicht Zuschriften in nennenswerter Anzahl eintreffen, geh ich davon aus, dass bei euch kein Interesse an einer „Kontaktbörse“ besteht und speiche-

re diese Idee unter dem Namen „Schnapsidee Nr. 23“ ab. Hab ich jetzt wirklich 23 geschrieben?

HOTLINE

Hi Rainer
Ich möchte eine neue Diskussion anregen. Ich plädiere für einen Computertführerschein! Ich kann/muss aus eigenen Erfahrungen über die Qualen und Leiden eines Hotliners reden! Leute, für die das Suchen Ihres Explorers schon eine Herausforderung ist, die prinzipiell ja eh alles besser wissen (aber dennoch bei einer Hotline anrufen). Diese Leute schaffen es auf unnachahmlicher

Weise einen per Telefon in den Wahnsinn zu treiben. Ich rede nicht von einem Call Center, in dem per Fragenkatalog nach der passenden Antwort gesucht wird (hier ist es meist ein Wettkampf, wer wen zuerst in den Wahnsinn treibt)! Wir sitzen direkt an der Quelle, bekommen die Infos aus erster Hand, kennen alle unsere Spiele bis ins kleinste Detail etc., ABER spätestens dann, wenn A**i wieder neben der Mortadella komplette PCs verramscht, dann werden wieder die Geduldsfäden einiger Hotliner gefordert. Neuerdings auch schon bei der Tankstelle: „Einmal Tanksäule Nr. 3, eine Flasche Co-

Ich plädiere für einen Computer- Führerschein!

Tönt Kalle

ke und einen PC bittel!“ „Das Spiel habe ich in D: installiert, aber seitdem kann ich XXXX nicht mehr spielen. Wenn ich XXXX installiere, dann läuft Ihr Spiel nicht mehr!“ sagen einem dann Experten, die alles in die Root installieren – wofür denn auch unnötige Unterverzeichnisse anlegen?? „Grafikkarte? Boaa, da fragen sie mich watti!“ – welche Unverschämtheit aber auch, dass wir solche intimen Geheimnisse erfahren wollen! Ja selbst die Frage, was für einen PC der Kunde denn hat, wird einem mit Sätzen wie „Int! insiede steht drauf“ oder „jo, das war das Eröffnungsangebot 6/97 in unserem Media Markt!“ gekontert. Für ein Auto braucht man einen Führerschein, für die Uni ein Abl, an der Disko gibt es Gesichtskontrollen. Für alle Lebenslagen, die die Gesundheit anderer Artgenossen gefährden könnten, gibt es Beschränkungen. Nur einen PC darf jeder A**i-Kunde erwerben. Meiner Meinung nach sollte vor dem Kauf ein Test entscheiden, ob man besser doch zur Konsole greifen sollte. Ich hoffe, hier ein wenig Akzeptanz für den nervenaufreibenden Job eines Hotliners geschaffen zu haben. Hat eigentlich schon jemand jemals einen Hotliner in den Credits irgendeines Spieles gesehen (Gruß an Chefchen a. D.)? Baldrian und sonstige Spenden für den Veteranen Verein der ehemaligen Hotliner „Kotelett am Ohr“ wird Rainer sicherlich gerne an mich weiterleiten.

In diesem Sinne, Kalle

Rainers Einsichten

Außer uns selbst ist gleichzeitig noch die halbe Welt unterwegs, was das Parken zu einer Übung für Fortgeschrittene macht.

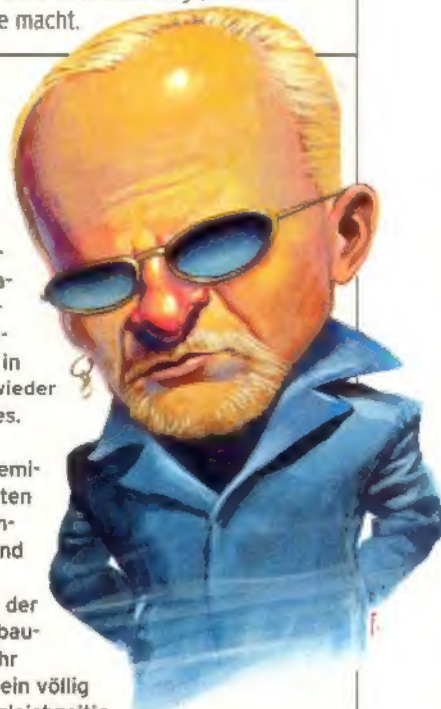
Fortsetzung von Seite 204

War uns früher der PKW noch guter Freund, genügt heute ein freundschaftlicher Knuff auf das Dach des Boliden, um die Bodengruppe durchbrechen zu lassen und die ganzen 0,1 Liter Motoröl aus kraftvollen 0,6 Litern Hubraum ergießen sich in die von Abgasen befreite Botanik. Früher war das Auto nach seiner Verfallszeit ganz klar ein Fall für den Schrottplatz – und sein geliebtes Vehikel alsbald in der Reinkarnation einer Konservendose wieder zu finden, hatte etwas sehr Befriedigendes.

Heute zerbrechen sich Horden von Chemikern den Kopf, wie die diversen Plastiksarten von einander getrennt werden können. Nehmen wir jedoch den schlimmsten Fall an und gehen davon aus, dass das Gefährt auch wirklich bewegt wird, was bei der Qualität der heute verwendeten Materialien und eingebauten Sollbruchstellen ja durchaus nicht mehr selbstverständlich ist, erschließt sich uns ein völlig neuer Problembereich. Außer uns selbst ist gleichzeitig noch die halbe Welt unterwegs, was das Abstellen des PKWs, im Volksmund auch „Parken“ genannt, zu einer Übung für Fortgeschrittene macht.

Methodische Beobachtungen meinerseits ergaben eine Unterscheidung der Parkwilligen in vier Hauptgruppen. Da wären zum einen die einfachen Parker. Um die wollen wir uns hier nicht weiter kümmern. Diese Spezies nimmt alles so, wie es kommt, zeigt keinerlei Eigeninitiative und ist beim Kampf um die Parkplätze eh immer der Verlierer. Wesentlich interessanter ist da schon die Gattung der Kunstparker. Fürwahr eine Bereicherung der Großstädte. Sie machen sich immer wieder um die Auflockerung dröger geometrischer Ordnung verdient, indem sie halb quer zwei Parkplätze belegen oder tristen Linienformen durch Parken in zweiter Reihe einen Hauch von Abwechslung geben. Sehr schön zu beobachten ist auch der Schauparker. Er fährt am liebsten bis zu seinem Schreibtisch oder parkt den Wagen so, dass notgedrungen alle fünf Minuten jemand kommen wird, um zu fragen, wem denn dieser edle BMW gehört, der da so beknackt in der Einfahrt steht. Das gibt dem Schauparker Gelegenheit, den Wagen zu entfernen und nebenbei auch noch die eindrucksvolle Alarmanlage vorzuführen, die mittels wichtig aussehender Fernbedienung entschärft werden muss. Quasi die Spitze der Nahrungskette ist jedoch der Kampfparker. Er spielt in allem den Vorreiter und das Vorbild. Er nutzt Freiräume wie Einfahrten und Bürgersteige mit dem Selbstverständnis des Gewinners. Als Vorbild ist er unersetzlich, wenn er sich mit seinem PKW ins Unterholz oder in Grünanlagen schlägt, die bisher parkmäßig noch nicht erschlossen waren. Selbst die hart gesottesten Abschleppwagen, die natürlichen Feinde des Kampfparkers, können ihn meist nicht in freier Wildbahn stellen.

Der oft geforderte Umstieg auf öffentliche Verkehrsmittel würde unsere Umwelt deutlich ärmer machen. Viel beachtete und beliebte Spezies würden von unseren Straßen verschwinden und die Innenstädte zu lanweiligen, geordneten Wüsten machen, in welchen Kampfparker keine Existenzberechtigung mehr haben. Eine grauenhafte Vorstellung, die wir unseren Kindern und Enkeln nicht zumuten sollten. Ich kann nur hoffen, dass es auch unseren Enkeln noch vergönnt sein wird, zu beobachten, wie der wilde Kampfparker sein Territorium verteidigt, der Schauparker seine Umwelt verziert und der scheue Kunstparker sein Werk verrichtet.



*Da sprichst du einen wunden Punkt an. Ich sehe die Jungs unserer Hotline sehr oft mit zitternden Fingern zu Beruhigungsmitteln greifen. Immer wieder beliebt ist der Dialog: „Kommt eine Fehlermeldung?“ „Ja.“ „Äh... und welche?“ „Hab ich mir nicht gemerkt. War irgendwas in Englisch.“ Auch der Geistervirus, der sich in der Meldung „DirectX Installation not found“ äußert, sorgt immer wieder für fröhliches Wimmern bei unseren Hotlinern. Ein Klassiker ist auch: „Es geht nicht!“ „Äh... ja. Was genau geht denn nicht?“ „Woher soll ich das wissen, Sie sind doch die Hotline!“ Wie naiv bist du eigentlich, wenn du wirklich glaubst, dass immer erst einmal die Anleitung gelesen wird? Aber lassen wir mal deine Gasfritis weg - worüber beschwerst du dich denn eigentlich? Du hast einen Job im Sitzen. Immer saubere Finger und bekommst jeden Ersten Geld dafür. Was gibt es mehr zu wollen? Und erst seit der PC zur Massenware wurde, sind Berufe wie der deine erst möglich geworden! Und der A**I-PC trägt auch wesentlich zur breiten Akzeptanz des PCs bei. Das wiederum kommt allen zugute, da die Preise für Hardware in den letzten Jahren nicht wirklich gestiegen sind. Ein brauchbarer PC für Einsteiger kostete vor zehn Jahren ca. DM 1.500,- und tut es heute immer noch, nur dass sich dessen Leistung um ein Vielfaches gesteigert hat. Ist doch gut so! Und mit deinem Führerschein für Computer erreichst du eigentlich nur, dass weniger Leute einen PC haben und dein Chef sich überlegen wird, ob er dich eigentlich wirklich braucht.*

LEBENSECHT

Liebe PC Games, gibt es eigentlich ein Spiel, in dem man ganz normal sein Leben lebt, wie im richtigen Leben, und dort seine Karriere bestimmen kann? Vor ei-

men, dann hatte man es geschafft. Gibt es so etwas heute auch noch? - Ich würde mich freuen, wenn Ihr da ein paar Tipps für mich habt.

Grüße, Micha

Leider muss ich dir vorwerfen, dass du unsere Publikationen nur sehr oberflächlich zu lesen scheinst. Aber ich bin ja nicht nachtragend und helfe dir gerne weiter. Ja - es gibt so ein Spiel! Alles, was du wünschst, ist in diesem Spiel enthalten. Das Game ist wirklich toll gemacht und kann dich sicherlich monatelang an den Monitor fesseln. Nun willst du sicher auch wissen, wie das Spiel heißt und wann es erscheint, oder? Kein Problem. Eine ausführliche Vorschau, die keine Fragen offen lässt, findest du in der PC Games 2/2000 auf den Seiten 68-72. Die betreffende Ausgabe kannst du natürlich nachbestellen. Unsere freundlichen Damen vom Leserservice helfen dir unter der Telefonnummer 0911-2872150 da gerne weiter.

WERBUNG

Hi Rossi, mir ist in meinem Bekanntenkreis aufgefallen, dass Tools wie Web-Washer zum Filtern von Werbung aus Websites immer beliebter werden. Mir ist da aber ein Gedanke gekommen: Ist es mit vielen interessanten Websites nicht ähnlich wie mit Privatsendern? Die Programmierer, die oft sehr viel Zeit in ihre Site investieren, wollen durch Werbung wenigstens ein bisschen Profit aus ihrer Arbeit schlagen. Wenn ich nun Werbefilter benutze, können diese Programmierer natürlich auch kein Geld damit verdienen. Vielleicht geben sie, mangels Entschädigung, möglicherweise hervorragende Sites auf. Wäre es der Entwicklung des Internets und der Verbesserung des Angebots also nicht dienlich, jegliche Werbefilter auszuschalten und hin und wieder auch mal einen Sponsor anzuklicken? Was sagt Ihr dazu?

Christoph

Du hast eigentlich schon alles Wesentliche dazu gesagt! Kaum jemand wird für ein freundliches Dankeschön, das er noch nicht einmal wirklich bekommt, gerne Arbeit und Geld in eine Website investieren. Den Wunsch, Geld zu verdienen, kann man niemandem verübeln. Und mit Internet-Angeboten ist es wirklich so ähnlich wie mit den Privatsendern. Eine gute Leistung wird hier oft mit Werbung finanziert. Werbung kann zwar etwas lästig werden, ist aber immer noch leichter zu ertragen als eine Bezahl-

ung des Angebots. Nichts ist im Leben wirklich umsonst! Komisch, dass im Internet immer noch die Mär von „nix kostet was“ grassiert. Und bei den heutigen technischen Möglichkeiten sollte ein Werbebanner auch weiter kein Beinbruch sein. Meiner Meinung nach sind somit Tools wie „Web Washer“ eigentlich unsozial und so etwas wie schwarzfahren. Ich harre des Volkes Stimme ...

GEWALT

Hallo Rainer!

Ich verfolge schon seit langem hier die Diskussion um Gewalt in Computerspielen. Ich selber mag diese Art von Spiel nicht, kann aber schon verstehen, wenn andere so etwas gerne spielen. Aber kann es nicht wirklich sein, dass diese Menschen dadurch eher bereit sind, im richtigen Leben ebenso Gewalt anzuwenden? Ich finde die Argumentation, wie man sie oft lesen kann, eigentlich recht einleuchtend.

Viele Grüße von Tobias

Ich mag diese Art von Spiel nicht.
Stellt Tobias fest

Diese Argumentation erscheint auch auf den ersten Blick schlüssig. Aggressive Spiele machen aggressiv. Klingt bestechend logisch, aber nur oberflächlich betrachtet. Ganz abgesehen davon, dass es Tausende von leidenschaftlichen Spielern indizierter Titel gibt, die keiner Fliege etwas zu Leide tun könnten, gibt es auch keinerlei wissenschaftliche Untersuchung, die dieses Vorurteil bestätigen könnte. Und mit der Vorbildfunktion dieser Spiele ist es auch nicht so weit her. Was hatten wir denn vor den Computerspielen und Videos? Märchen, die Gebrüder Grimm und Co. Grauenhaft, was da abging! Zerknacker Müller, abgeschnittene Fersen, Hexen in Backöfen und der Verzehr von Kindern sind da nur einige Beispiele. Und wenn deine Großmutter in die Oper ging, was wurde ihr da gezeigt? Mord und Totschlag an allen Ecken! Was in heutigen Computerspielen passiert - die braven Märchen können das jederzeit toppen. Ich denke auch nicht, dass deine Großeltern gewaltbereiter waren, als es Jugendliche heute sind. Könnte es nicht einfach nur daran liegen, dass Informationen heute ein prima Geschäft sind, auch aufgeblasen werden, wenn sie sich nur schön grauenhaft anhören?

Ein paar Tipps

...will Micha

nigen Jahren - zu Amiga-500-Zeiten gab es mal ein Spiel, da wohnte man in einem Hochhaus, ging dann zu einer Art Arbeitsamt und konnte dort mit Glück einen Job bekommen. Ging dann arbeiten, konnte je nach Geld bessere Wohnungen mieten, aufsteigen, feiern usw. Sinn dieses Spiel war es, in die oberste Etage zu kom-

HERSTELLER-HOTLINES

A
Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Accolade
siehe Infogrames
www.accolade.com

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Fr 14.00-18.00
Sa-So 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

Attic
☎ (07431) 54 323
Mo-Fr 13.00-18.00
Normaltarif
www.attic.de

B
Blizzard
siehe Havas
www.blizzard.de

Blue Byte
☎ (0208) 450 29 29
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30
Normaltarif
www.bluebyte.de

Bullfrog
siehe Electronic Arts
www.bullfrog.ea.com

C
CDV
☎ (0721) 97 22 40
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.cdv.de

Codemasters
☎ (089) 23 03 51 88
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.codemasters.de

Core Design
siehe Eidos
www.core-design.com

Crystal Dynamics
siehe Eidos
www.crystal.d.com

Cryo Interactive
☎ (05241) 953 539
Mo-Fr 15.00-18.00,
Sa-So 14.00-16.00
Normaltarif
www.cryo-interactive.com

D
Disney Interactive
siehe Infogrames
www.disney.de

E
EA Sports
siehe Electronic Arts
www.easports.com

Eidos Interactive
☎ (0190) 510051
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,21 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
Spiele-Hotline:
☎ (0190) 900030
Technik-Hotline:
☎ (0190) 572333
Mo-So 9.30-13.00,
14.00-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

F
Fox Interactive
siehe Electronic Arts
www.foxinteractive.com

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G
Greenwood
☎ (02327) 997 550
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.greenwood.de

GT Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.gtinteractive.de

H
Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I
Ikarion
☎ (0241) 470 1520
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.ikarion.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interactive Magic
☎ (01805) 22126
Mo-Fr 17.00-20.00
Sa-So 14.00-17.00
0,24 DM pro Minute
www.imagicgames.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J
Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L
Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

M
Magic Bytes
☎ (05241) 70 18 74
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 25 25 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

Mindscape
siehe TLC
www.mindscape.com

Mucky Foot
☎ (01805) 22 31 24
siehe Eidos
www.muckyfoot.com

N
NEO
siehe THQ
www.neo.at

Novalogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O
Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P
Psygnosis
siehe GT Interactive
www.psygnosis.co.uk

Piranha Bytes
☎ (01805) 25 83 83
Mo-Do 18.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.piranha-bytes.com

Pumpkin Studios
siehe Eidos
www.pumpkin.co.uk

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R
Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de

S
Sierra
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T
Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (0190) 505511
Mo-Fr 16.00-20.00
1,21 DM pro Minute
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learning.co.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U
Ubi Soft
☎ (0211) 33 80 01
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V
Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W
Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

3M	29
Activision	2, 212
Addcom	73
AK Tronic	117
Alternate	8, 9
ASUS	143
AVM Computersysteme	33
Blackstar	31, 59
Brinkmann Niemeyer	25
Buena Vista	57, 59, 61
Bundesanstalt für Arbeit	111
Call & Play	19
Close up Posters	46, 47
Compare	61
Computer Media	24, 71, 128, 129, 135, 140, 141, 157, 161, 162, 195, 207
Computer Profis	38, 39
Creative Labs	147
Dell	23
Deutsche Telekom	26, 27
EA	123, 127
Eidos	11
Eisa	7
E-Plus	65
Game It!	121
Gong Verlag	202, 203
GT Interactive	105
Interact	59, 125
Joysoft	75
Kranz Versand	76, 77, 78, 79
Kye Systems Europe	101
Mac Millan	15
MCMF	57
Philipp Morris	35
Playcom	109
Primus Online	21
PXD	89
OXL	95
R.J. Reynold Camel	211
Reemtsma	87
Sternjakob	17
Take 2	98, 99
Tekram	145
THQ	103
Vartex	71
Verkost	15
Virgin	11, 114, 115

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Services:
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer: 0911/2872-150

Service-Fax: 0911/2872-750
Abo-Telefon: 0180/5595906
Abo-Fax: 0180/5595913
Abo-E-Mail: computer.abo@dsb.net

(VORSTAND)
Christian Gellenthof (Vorsitzender),
Roland Arberger, Oliver Menze

(REDAKTION)
Chefredakteur: Thomas Borovits (i.S.d.P.)
Stellv. des Chefredakteurs: Petra Maueröder

Redaktion Deutschland: Sascha Gils, Peter Rosenberg,
Rainer Roschert, Andreas Sauerland, Florian Stangl,
Reinhold Wagner, Daniel Kreis, Marcus Esposito (Assistent)

Textchef: Michael Ploug

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz
Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Meizer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung),
Bernd Hoffmann, Silke Menze, Peter Gunn, Uwe Schmidt

Thorsten Seifert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß,
Lars Geiger

Freie Mitarbeiter: Derek dela Fuente (England)

Lehrkraft: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dietrich-Wübner, Roland Gerhardt, Christine
Sachse, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskript und Programm: Mit der Einsendung von
Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zusam-
menfassung der Beiträge an, die von der Verlagsgruppe
herausgegeben werden.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge
bzw. Beitragsbeiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen,
ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Ver-
lages. Die Benutzung und Installation der Datenträger er-
folgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler,
die durch die Benutzung der auf den Datenträgern ent-
haltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Pro-
gramme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, son-
dern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der
Programme sind die Autoren verantwortlich.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: service@compu-tec.de
Web: www.compu-tec.de

ANZEIGENBERATUNG

Wolfgang Meene Hardware, Versand 0911/2872-144
Jens Klüver Games 0911/2872-348
Susanne Schemmel Online 0911/2872-142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Schemmel 0911/2872-141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph 0911/2872-143

Anzeigenabfertigung
Andreas Klopfer 0911/2872-140

Anzeigen- und Offizialkoordination
Ira Schubert 0911/2872-346

Anzeigenmarketing
Monika Fleener 0911/2872-345

Anzeigengrafik
Sabine Klier 0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadata Nr. 13 vom 1.10.1999,
Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche
Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei
Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und
Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen
setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und
Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkun-
den, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben,
möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Aus-
gabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschie-
nen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia
Rudolph, Anschrift siehe oben.

TELEFON

0911/2872-144
0911/2872-348
0911/2872-142

(VERLAG)
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Classmann

Werbeleitung: Martin Reimann, Sandra Wendorf,
Hans Fauth, Jeanette Raag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit
CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 254,-

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, Fax: 5217

E-Mail: zeiler@pcysalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC Games CD 05 900,-
PC Games DVD 05 900,-
PC Games Plus 05 1.425,-

Druck: Christian Hecker GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost PC Games:

Zugewiesen ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games CD Plus Magazin
ISSN 0195-7810 1432-248x 0946-6304
VKZ J12782 B41783 B83361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

PC ACTION

PlayStation

N-ZONE

SEGA

PLAYZONE

MEGA

GAMES

MCV

World für

Computer- & Videospiele

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V.
(IVW), Bad Godesberg
Vertriebte Auflage 4 Quartal 1999
363.605 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Wieder suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.



NECROMANTIC Was hat Designerlegende Richard Garriott wohl mit diesem Verbliebenen vor? Die Antwort müssen Sie geben!

Der Gewinner von Ausgabe 2/2000 ist *Tim Jörden* aus Gelsenkirchen. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuss (links) ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte! Einfacher und direkter geht es natürlich per E-Mail oder Telefon. Die Kosten betragen im letzteren Fall übrigens maximal DM 1,80 pro Anruf.

Unsere Anschrift:

Redaktion PC Games

Stichwort: Schnappschuss

Roonstraße 21, 90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an: schnappschuss@pcgames.de

Per Telefon: 0190 - 59 58 59 (DM 1,21/Minute)

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



ROLLERCOASTER TYCOON Chris Sawyer präsentiert stolz seine ... äh ... Murmelbahn?

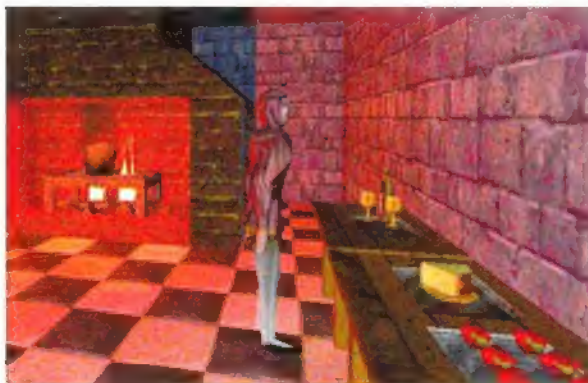
PC Games 4/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN

Die PC Games Ausgabe 4/2000 erscheint am 1. März 2000

Dark Project 2

Nachdem sich Meisterdieb Garrett im ersten Teil mit dem Teufel persönlich angelegt hat, wird sich der geschickte Langfinger im nächsten Monat neuen Herausforderungen stellen. Die vorgelegte Leistung wird allerdings schwer zu toppen sein: wie wird sich der Nachfolger zum „Spiel des Jahres 1999“ auf dem Prüfstand halten.



Der Nachfolger zum „Spiel des Jahres 1999“ tritt ein schwieriges Erbe an.

Daikatana

Die nächste Wettrunde ist eröffnet – und die Quoten stehen bei 20:1! Wird *Daikatana* jemals kommen? Eidos Deutschland meint: Ja! Wir sind da eher skeptisch, haben den Testbericht aber trotzdem für die nächste Ausgabe eingeplant – und hoffen auf ein Action-Adventure der Superlative.

Devil Inside

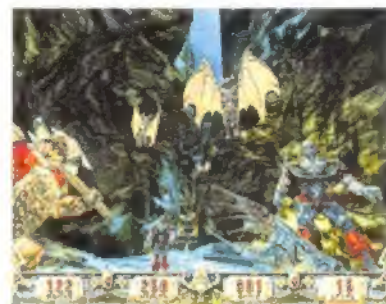
Sie möchten beim Zocken Fernsehschauen? Bei Gamesquads neuem Action-Adventure *Devil Inside* ist das kein Problem. Die gesamte Handlung ist eine Reality-TV-Show im Hollywood der Zukunft. Entwickelt wird der Titel von *Alone in the Dark 3*-Macher Hubert Chadot, was brillante Rätsel und mystische Atmosphäre verspricht.

MDK 2

Seinem Vorgänger war leider nicht der Erfolg vergönnt, den er eigentlich verdient hätte: Trotz genialer Grafik und sprühendem Spielwitz ging die abgedrehte Science-Fiction-Oper vor gut drei Jahren in den Ladenregalen unter. Erwartet uns auch diesmal ein Actionspiel, das seiner Zeit (zu) weit voraus sein wird, oder richtet sich Designerlegende Dave Perry diesmal mehr am Geschmack der Masse aus?

Tipps & Tricks

Rollenspielfans werden an der Lösung zu *Final Fantasy 8* ihre Freude haben. Wer's lieber sportlich mag, sollte sich unsere nützlichen Tipps zur Vereins- und Mannschaftsführung in *Anstoss 3* genauer anschauen. Für die eigene Soap am PC-Bildschirm sollen im Februar *The Sims* sorgen. Wir zeigen Ihnen dann, wie Sie dafür sorgen, dass es Ihren Bewohnern gut geht.



DAIKATANA Es kommt noch - es kommt nicht - es kommt noch - es kommt nicht ...



DEVIL INSIDE Ein Action-Adventure besonderer Güte erwartet uns mit Devil Inside.



MDK 2 Abgedrehter geht's nimmer: das bizarre Action-Adventure soll bald erscheinen.